2

IAN LIVINGSTONE

AS CAVERNAS DA FEITICEIRA DA NEVE

Convertido por Jamie Wallis

Caladwin

MYRIADOR

FIGHTING FANTASY

d20 system

Requer o uso do livro Dungeons & Dragons versão 3.5, publicado pela Devir Livraria Ltda.

9
8
7
6
5
2-4
1
330m
4
Ponte de Gelo
2
3
31
T
28
29
30
T 27
26
T 25
32
T
B
A
S
17
15
16
19
19a
T
19b
24
33
T
13
T
14
18
21
22
20b
20a
T
T 12
20
23
11
Para o Encontro 8
10
9
Legenda:
T - Armadilha
S - Porta Secreta

AS CAVERNAS DA FEITICEIRA DA NEVE

Baseado no livro da série Fighting Fantasy™ escrito por
Ian Livingstone

CRÉDITOS

Autor: Jamie Wallis
Editor: Sean Borthwick
Produtor: Mike Dymond
Diretor de Arte: Martin McKenna

Ilustração da Capa: Les Edwards
Ilustrações Internas: Janine Johnston
Design Gráfico: Martin McKenna
Cartografia: Martin McKenna and Jamie Wallis
Tipografia: Jamie Wallis

Coordenador do Projeto: Geoff Oades
Planejamento Financeiro: Nigel Dixon

Coordenador da Fase de Teste: Tim Birkbeck

Jogadores da Fase de Teste: Chris Gooch, Karen McDonald, Mike Wilson.

Myriador Ltd.
Flat 1, The Old School House, 25 River Street, Pewsey, Wiltshire, SN9 5DH, UK.
www.myriador.com

Caladwin Editora Ltda.
Av Carlos Gomes, 403/303
Auxiliadora
Porto Alegre,RS
CEP 90480-003
www.caladwin.com

SUMÁRIO

Introdução 2
Resumo da Aventura 2
Preparação 2
Jogando Rapidamente 2
Integrando à Campanha 2
Como Usar Esse Livro 2
Usando Mapas e Miniaturas 2

Sorte 3
Nova Habilidade 3
Geração de Valores de Habilidade 3
Usando a Sorte 3
Classe de Dificuldade da Sorte 3
Valor Mínimo da Sorte 3
Testes de Resistência e Sorte 3
Perícias e Sorte 3
Testes Resistidos de Perícia e Sorte 4
Testes Sem Dados e Sorte 4
Combate e Sorte 4
Usando a Sorte para Acertar um Oponente 4
Usando a Sorte para Aumentar o Dano Causado 4
Usando a Sorte para Reduzir o Dano Sofrido 4
Sorte e Magia 4
Sorte e Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos 4
Testando Apenas a Sorte 4
Testes Resistidos de Sorte 5
Regra Opcional de Sorte 5
Recuperando a Sorte 5
Regeneração Normal de Pontos de Habilidade 5
Meios Mágicos - Magias e Poções 5
Premiações a Critério do Mestre 5
Premiações do Cenário 5
Monstros e Sorte 5

As Cavernas da Feiticeira da Neve 7
Para o Mestre 7
Ambientação 7
A Masmorra 7
Na Floresta 21

Apêndice 1 - Novos Monstros 30
Apêndice 2 - Novas Mágicas 39
Apêndice 3 - Jogando uma Campanha 41
Apêndice 4 - Personagens 42

VERSÃO BRASILEIRA

Título Original: Caverns of the Snow Witch

Copyright © Myriador Ltd.

Tradução: Luis Felipe Carvalho Torres e Alexandre Appel
Revisão e Coordenação Editorial: Caladwin Editora
Editoração Eletrônica: Guinter Braun

Publicado em Janeiro de 2008

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Wallis, Jamie
As cavernas da feiticeira da neve / Jamie Wallis, Ian Livingstone's ; tradução Luis Felipe Carvalho Torres e Alexandre Appel. -- Porto Alegre, RS : Caladwin, 2007. -- (Fighting Fantasy)

Título original: Caverns of the snow witch
Vários colaboradores.
ISBN 85-99752-03-6

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Livingstone, Ian. II. Título. III. Série.

07-10528 CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação 793.93
2. Jogos de fantasia : Recreação 793.93
3. "Roleplaying games" : Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/1973.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

INFORMAÇÕES LEGAIS

The d20 conversion of Caverns of the Snow Witch is © 2003 Myriador Ltd. all rights reserved. 'Myriador' and the Myriador logo are trademarks of Myriador Ltd. 'Fighting Fantasy' and the Fighting Fantasy logo are trademarks of Steve Jackson and Ian Livingstone and are used with permission. Dungeons & Dragons® and Wizards of the Coast® are registered trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used with permission. 'd20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc., and are used according to the terms of the d20 System License version 4.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. The d20 conversion of Caverns of the Snow Witch is presented under v1.0a of the Open Game License (OGL) and as required a copy of the OGL can be found at the rear of this publication. All game mechanics and statistics derived from Open Game Content (OGC, as defined by the OGL) and the System Reference Documents are to be considered OGC. Everything in the following sections, apart from Product Identity listed below (as defined by the OGL) is also to be considered OGC: Luck, Appendix 1 New Monsters and Appendix 2 New Magic. All place names, character names, monster names, art work, cartography, trade marks, trade dress and other elements as defined in section 1(e) of the OGL are to be considered Product Identity, this includes but is not limited to: Fighting Fantasy, Myriador, Firetop Mountain, Gilford, Fang, River Kok, Red River, Allansia, Titan, Icefinger Mountains, Pagan plains, Crystal Caverns, Stonebridge, Moonstone Hills, Firetop Mountain, Darkwood Forest, Sarlan Jax, Ellion G'aarak, Rhana Quinn, Dekion Strom, Big Jim Sun, Brogan, Hogan, Brak and Gorgok, Glom, Rillion, T'armeru, Adolynn, Ulgrad, Yorgar the Prism mage, Frasor, Icefang, The Snow Witch, Redswift, Stubb, Baron Sukumvit, Deathtrap Dungeon, Trial of Champions, Garin, Sorric, Rangard, Kollos, Morri, Raast the herbalist, Ash, Drasshk the Man-Orc, Uthdar, King Gillibran, Bigleg, Banshee, Bird-man, Brain Slayer, Crystal Warrior, Death Hawk, Flesh Grub, Ice Demon, Night Stalker, Sentinel, Snow Wolf, Titan Trolls,, Titan Hilltroll.

INTRODUÇÃO

As Cavernas da Feiticeira da Neve foi o nono livro da série Fighting Fantasy™ (chamada anteriormente no Brasil de Aventuras Fantásticas). Tendo o primeiro livro da série sido publicado em 1984, esta nova e revolucionária idéia - parte livro, parte jogo - dava ao leitor uma experiência única: uma aventura de fantasia onde você é o herói.

A série Fighting Fantasy™ tem 59 títulos atualmente e vendeu mais de 15 milhões de cópias por todo o mundo, tendo sido traduzida em mais de 20 idiomas. O Feiticeiro da Montanha de Fogo vendeu sozinho mais de 2 milhões de cópias! Agora os livros da Fighting Fantasy™ estão sendo relançados, permitindo a toda uma nova geração de jogadores explorar a Cidadela do Caos, confrontar o Feiticeiro da Montanha de Fogo ou se perder na Floresta da Destruição.

Este livro converte As Cavernas da Feiticeira da Neve em um cenário de aventura de RPG no sistema D20. Os livros originais eram uma experiência solitária. Escrevemos este cenário para permitir aos jogadores desafiar a Feiticeira sozinhos ou como parte de um grupo de aventureiros. A inclusão das novas regras de Sorte dão ao aventureiro que optar por jogar sozinho uma boa chance de sucesso sem fazer de um grupo de jogadores uma força muito poderosa.

Os livros da Fighting Fantasy™ podem ser utilizados e jogados com um mínimo de preparação. Escrevemos este cenário tendo isso em mente, incluindo os personagens pré-prontos, mapas coloridos e outros itens para prepará-lo para iniciar rapidamente.

Resumo da Aventura

A Feiticeira da Neve habita as Cavernas de Cristal. Essas lendárias cavernas estão localizadas nas alturas congeladas das Montanhas do Dedo de Gelo em Allansia. Vocês estão trabalhando como guardas da caravana de Big Jim Sun quando o posto avançado para o qual se dirigem é atacado por um monstro selvagem. Os rastros da criatura levam vocês para dentro de um labirinto perdido há muito tempo nas Cavernas de Cristal... E além.

As Cavernas da Feiticeira da Neve é uma aventura criada para aventureiros solitários ou pequenos grupos de jogadores, baseada no livro-jogo de mesmo nome da série Fighting Fantasy™.

Preparação

Além dos livros de regras básicas (Livro do Jogador, Livro do Mestre e Livro dos Monstros), são necessários um conjunto de dados poliédricos (d4, d6, d8, d10, d12 e d20) para jogar. Planilhas dos personagens previamente gerados podem ser encontrados no Apêndice 4 - Personagens.

Mapas e planilhas de personagens pré-prontas podem ser encontrados acessando nosso site em www.caladwin.com

Jogando Rapidamente

Um dos maiores atrativos da série Fighting Fantasy™ sempre foi a facilidade em escolher um livro e começar a jogar, sendo necessário apenas um lápis para ir direto à ação - todo o resto é garantido pelo livro. Projetamos esse cenário da mesma forma, fornecendo todo o possível para que você possa iniciar o jogo sem perder uma eternidade se preparando.

Apenas utilize os personagens prontos, pegue seus dados e comece a jogar!

Planos detalhados do chão da masmorra, planilhas prontas de personagens com índice de regras e personagens e marcadores de monstros podem ser encontrados também visitando nosso site.

Notas foram incluídas no fim do livro para ajudá-lo a integrar este cenário em uma campanha maior.

Para maiores informações sobre RPG, Fighting Fantasy™, As Cavernas da Feiticeira da Neve e Titan, o mundo da série Fighting Fantasy™, acesse o site da Caladwin: www.caladwin.com

Integrando à Campanha

Embora esse cenário tenha sido desenvolvido para ser jogado como uma aventura isolada utilizando os personagens pré-prontos apresentados, ou um grupo de personagens recém-criados de 8º nível, não há razão para que ele não possa ser usado como parte de uma campanha maior. Linhas gerais e conselhos nos apêndices foram colocados para ajudá-lo a integrar este cenário em uma campanha contínua, e sugestões estão incluídas sobre como ajustar os níveis de dificuldade (ver o Apêndice 3 - Jogando uma Campanha).

Como Usar Esse Livro

As primeiras páginas deste cenário contém informações de ambientação para o Mestre. Páginas posteriores contém as regras para a nova habilidade (opcional) Sorte. Essas regras devem ser estudadas pelo Mestre e pelos jogadores. Ao fim do livro, você irá encontrar descrições de novos monstros, magias e itens mágicos, bem como conselhos sobre como integrar essa aventura em sua campanha.

A maior parte deste livro contém informações do cenário divididas por localização. Cada entrada de localidade no cenário é mostrada no mapa principal apresentado (também disponível no site). Uma descrição de cada local é apresentada pelo Mestre detalhando seu conteúdo e quaisquer monstros presentes. Os blocos de texto sombreados contém informações que o Mestre pode tanto ler ou basear-se para dizer aos jogadores. Outras informações devem ser mantidas em segredo até que os jogadores as descubram. Descrições sobre como cada monstro deve reagir estão incluídas nas descrições das salas. O Mestre controla todas as criaturas apresentadas na aventura exceto os personagens dos jogadores, e ele é livre para alterar seu comportamento conforme haja necessidade.

Aconselhamos que o Mestre leia todo o cenário ao menos uma vez antes de iniciar o jogo.

Usando Mapas e Miniaturas

Usar mapas e miniaturas adiciona uma nova dimensão a este jogo, pois ajuda o Mestre a 'preparar a cena' e os jogadores a ver onde os personagens e monstros estão, saber com o que a masmorra se parece e tornar o combate mais excitante e realista.

Mapas, planilhas de personagens pré-prontos e marcadores de personagens e monstros estão disponíveis para download em nosso site.

SORTE

A Sorte era um fator importantíssimo na série de livros Fighting Fantasy™. O sistema D20 inclui uma miríade de perícias que são utilizadas no lugar da habilidade Sorte. Entretanto, almejávamos manter o tom e sentimento dos livros da série Fighting Fantasy™. Por isso, incluímos a Sorte como um novo tipo de Habilidade.

Este cenário é voltado para pequenos grupos de jogadores. A inclusão da Sorte lhes dá uma margem que compensa a falta de atributos altos. Jogadores devem ser encorajados a utilizar a Sorte com freqüência - ela pode fazer a diferença entre o sucesso e o fracasso!

Para refletir essa idéia, é mais fácil para os personagens recuperar a Sorte do que outros atributos. Métodos para recuperar a Sorte são mostrados no item "Recuperando a Sorte".

Nova Habilidade

A Sorte é determinada da mesma maneira que outros valores de habilidade. Existem muitas maneiras disponíveis (ver o Livro do Mestre - Capítulo 6 - Personagens, Valores de Habilidades). O valor inicial máximo possível para Sorte é 18 independente da raça.

A Sorte inicial de um personagem pode apenas ser aumentada por meios mágicos ou gastando pontos de habilidade ganhos conforme o personagem se torna mais experiente.

A Sorte será tratada como uma habilidade sob todos os aspectos. Ou seja, perda de valores de habilidade são recuperados à proporção de um por dia (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8, Habilidades Especiais, Perda de Valores de Habilidade).

Gerando Valores de Habilidade

Uma vez que agora existem sete valores da habilidade ao invés dos seis normais, o total de pontos iniciais é aumentado para 30 no lugar de 25 (ver o Livro do Mestre - Capítulo 6 - Personagens, Valores de Habilidades, Custo em Pontos dos Valores de Habilidade).

Usando a Sorte

Um personagem pode usar a Sorte para alterar ou influenciar eventos, reduzir o dano sofrido de ataques inimigos ou aumentar sua chance de abrir uma fechadura, por exemplo. A Sorte pode ser usada para modificar um teste de uma perícia, teste de resistência, jogadas de ataque e dano causado em combate próximo ou à distância. Você também pode usar a Sorte para reduzir o dano causado por ataques inimigos.

Testes de Sorte devem ser feitos ANTES da ação que ela irá afetar (exceção: reduzir o dano causado por ataques próximos ou à distância). O resultado do teste de Sorte é aplicado como um modificador para a ação. É permitido usar a Sorte apenas uma vez por ação desempenhada e o resultado afeta apenas aquela ação.

O valor de Sorte de um personagem diminui temporariamente em 1 a cada vez que a Sorte é testada.

A Sorte não pode ser usada para conceder ao personagem um talento ou habilidade especial que ele/ela normalmente não teria. Ou seja, um guerreiro não pode usar sorte para Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos.

Classe de Dificuldade da Sorte

A Sorte é testada contra uma Classe de Dificuldade (CD) - (ver o Livro do Jogador, Capítulo 4 - Perícias, Como Usar as Perícias, Classe de Dificuldade). A CD base para Sorte é 10.

Teste de Sorte = d20 + Modificador de Habilidade (Sorte) contra CD 10.

Uma rolagem total de 10 lhe dará +1 de bônus. Para cada 2 pontos acima de 10 que foi obtido você ganha +1 para a finalidade que a Sorte foi destinada (i.e. 10 = +1; 12 = +2; 18 = +5; etc).

Se o personagem falhar em seu teste de Sorte por 5 ou menos, não há penalidade. Entretanto, se o personagem falhar por 6 ou mais, ele irá sofrer uma penalidade de -2 para a finalidade que a Sorte foi destinada.

Exemplo: Ellion G'aarak decide testar sua Sorte para ajudá-la na luta com dois orcs, para obter um modificador para acertá-los. Ela joga um d20 e soma seu modificador da habilidade Sorte conseguindo um total de 13, um sucesso! Ellion agora pode somar +2 ao seu próximo ataque contra os orcs e sua Sorte é temporariamente diminuída em 1.

Mais tarde durante a mesma luta, Ellion decide testar sua Sorte para aumentar novamente sua chance de sucesso no ataque. Desta vez, ela consegue um total de 4 na sua jogada de dados. Ellion falhou em conseguir atingir a CD 10 por 6. Ellion agora sofre uma penalidade de -2 em sua jogada de ataque e sua Sorte é temporariamente reduzida em 1. Se ela tivesse conseguido um total de 7, ela ainda teria falhado em seu teste de Sorte, mas não teria sofrido a penalidade. Entretanto, sua Sorte ainda seria temporariamente reduzida em 1.

Valor Mínimo da Sorte

Quando o valor da Sorte de um personagem chegar a 0, ele não pode mais escolher testar sua Sorte. A Sorte não pode ser reduzida a um valor menor do que 0 e não pode ser usada novamente até que seja aumentada para no mínimo 1.

Testes de Resistência e Sorte

A Sorte pode ser usada para modificar o resultado de um teste de resistência usando o mesmo método descrito acima (no item Classe de Dificuldade da Sorte). O personagem faz um teste de Sorte e então aplica o resultado como um modificador em seu teste de resistência.

Perícias e Sorte

A Sorte pode ser usada para modificar o resultado de um teste de perícia usando o mesmo método descrito acima (no item Classe de Dificuldade da Sorte). O personagem faz um teste de Sorte e então aplica o resultado como um modificador em seu teste da perícia.

Exemplo: Rhana Quinn caiu de uma ponte para dentro de um rio de águas velozes. O Mestre determina que um teste de Natação (CD 15) é necessário para que Rhana consiga nadar para a segurança de uma margem próxima. Rhana não é uma boa nadadora, pois tem apenas um valor de 1, que é reduzido em -7 devido ao seu equipamento (-1 para cada 2,5 kg carregados). Isso significa que o melhor que ela pode esperar conseguir é 20 + 1 - 7 = 14, o que quer dizer que ela não tem chances de conseguir! Ela decide usar sua Sorte para ajudá-la a alcançar a beira do rio. Rhana faz sua jogada de dados conseguindo um 15 e soma seu modificador de Sorte (+2 para um valor de Habilidade de 14) para um total de 17. Tendo sido bem-sucedida por 7, então ela soma +4 ao seu teste de Natação. Ela agora faz o seu teste da perícia Natação - d20 +1 (perícia Natação) -7 (equipamento carregado) +4 (Sorte). Ela obtém um 17 conseguindo um resultado final de 15. Rhana então consegue se agarrar à margem. Rhana reduz sua Sorte temporariamente em 1.

Se Rhana tivesse falhado em seu teste de Sorte, conseguindo, por exemplo, um 3 em sua jogada com o d20 (+2 do modificador de Habilidade) = 5, seu teste de Natação teria sido d20 +1 (perícia Natação) -7 (equipamento carregado) +0 (resultado do teste de Sorte), dando a ela um resultado máximo possível de apenas 14. Ela começaria a se afogar. É claro, ela poderia usar a Sorte novamente na próxima rodada para ajudá-la a sobreviver.

Testes Resistidos de Perícia e Sorte

A Sorte pode ser usada para modificar o resultado de um teste resistido de perícia utilizando o mesmo método descrito acima (no item Classe de Dificuldade da Sorte). O personagem faz um teste de Sorte e aplica o resultado como um modificador ao teste resistido de perícia, que é então comparado ao teste do oponente da forma normal.

Testes sem Dados e Sorte

Você não pode 'escolher 10' ou 'escolher 20' ao testar sua Sorte.

Combate e Sorte

A Sorte pode ser usada em combates de três maneiras: para aumentar sua chance de acertar o oponente, para aumentar o dano que você causa no oponente ou para reduzir o dano causado pelo golpe de um inimigo.

Usando a Sorte para Acertar um Oponente

Um personagem pode fazer um teste de Sorte (conforme descrito no item Classe de Dificuldade da Sorte) cujo resultado é somado em ou subtraído de sua próxima jogada de ataque para acertar o oponente.

Usando a Sorte para Aumentar o Dano Causado

Quando um personagem atingir um oponente, ele pode fazer um teste de Sorte (conforme descrito no item Classe de Dificuldade da Sorte) e somar ou subtrair o resultado ao dano causado pelo ataque. O teste de Sorte deve ser feito antes da rolagem do dano. O dano da Sorte nunca é multiplicado por um sucesso crítico.

Usando a Sorte para Reduzir o Dano Sofrido

Quando um personagem for atingido pelo ataque de um oponente, ele pode fazer um teste de Sorte (conforme descrito no item Classe de Dificuldade da Sorte) e aplicar o resultado que pode reduzir ou aumentar o dano que ele sofre do ataque. O dano reduzido pela Sorte nunca pode ser reduzido para menos do que zero. O personagem pode decidir fazer o teste de Sorte antes ou depois que o dano foi jogado.

Sorte e Magia

Sorte não pode ser usada para aumentar ou diminuir a eficiência de uma magia ou efeito mágico.

A Sorte pode ser usada para aumentar a chance de acerto com um ataque mágico modificando a rolagem para acertar, ou pode ser usado para modificar o resultado de um teste de Identificar Magia para ajudar a identificar uma magia sendo conjurada. De modo similar, a Sorte pode ser usada para aumentar a chance de fazer um teste de resistência bem-sucedido contra um determinado efeito mágico.

Sorte e Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos

A Sorte pode ser usada para aumentar a chance de Expulsar/Fascinar Mortos-Vivos, mas não pode aumentar sua eficiência. Ou seja, a Sorte pode ser aplicada ao resultado do teste, mas não pode ser utilizada para aumentar o máximo de criaturas afetadas ou o número de DV da criatura afetados.

Exemplo: Ellion G'aarak é uma clériga de 4º nível. Ao entrar em uma sala, Ellion encontra quatro zumbis e ela decide tentar afastá-los e usar a Sorte nessa tentativa. Ellion faz o teste de Sorte, cujo resultado é somado ao resultado do teste de Expulsão, o que pode garantir a ela mais chances de sucesso. Entretanto, a Sorte não pode ser usada para alterar a eficiência máxima da sua tentativa de Expulsar, ou seja, ela pode apenas afetar mortos-vivos com até 8 dados de vida ou menos. A Sorte também não afeta o número máximo de mortos-vivos que ela pode afetar.

Testando Apenas a Sorte

Poderá haver situações durante a aventura onde a Sorte pode ser usada para determinar o resultado de uma situação. Dependendo do caso, o Mestre pode escolher uma CD maior ou menor. O Mestre nunca deve usar a Sorte em lugar de um teste de resistência ou perícia já existente. No exemplo abaixo, um teste de Sorte mal-sucedido iria necessitar de um teste de Reflexos para evitar que o personagem caia na água.

Exemplo: Se os personagens estão andando sobre uma velha e frágil ponte de madeira, uma das tábuas irá quebrar sob os pés de um dos jogadores? O Mestre decide que os personagens terão de ser particularmente sortudos para evitar todas as tábuas podres e dá uma CD 15 para a Sorte nessa situação. Como em

todas as jogadas de Sorte, uma vez que ela for testada (seja bem-sucedido o teste ou não) o personagem deve temporariamente reduzir seu valor de Sorte em 1.

Testes Resistidos de Sorte

Dois personagens estão sentados em uma mesa jogando cartas. Quem irá ganhar? A solução mais simples para isso é fazer com que os personagens façam testes de Sorte um contra o outro. Ambos os personagens jogam um d20 e somam seus modificadores de Sorte. O personagem com o maior resultado de Sorte vence. Cada personagem que realizar o teste resistido de Sorte deve reduzir seu valor de Sorte em 1.

Regra Opcional de Sorte

Se um personagem conseguir um 1 natural na sua jogada de Sorte, o Mestre pode assumir que o personagem teve tanto azar que ele automaticamente falha na ação em que ele pretendia usar a Sorte: se ele estava usando a Sorte para modificar sua jogada de ataque, então o ataque automaticamente falha; se ele estava usando a Sorte para modificar sua chance de abrir uma fechadura, a tentativa automaticamente falha; se estava usando a Sorte para modificar sua jogada de ataque corpo a corpo, ele não causa dano algum; se estava usando a Sorte para alterar a jogada de dano do ataque do seu inimigo, seu oponente causa o dano máximo. E assim por diante.

Recuperando a Sorte

A Sorte pode ser restaurada de várias maneiras. A Sorte não pode ser aumentada além do seu valor inicial, exceto por meios mágicos (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

Qualquer excesso de pontos de Sorte que elevem o valor de Sorte de um personagem acima do valor original são perdidos.

Regeneração Normal de Pontos de Habilidade

(ver o Livro do Mestre, Capítulo 8, Habilidades Especiais, Perda de Valores de Habilidade).

Meios Mágicos - Magias e Poções

Qualquer magia que restaure pontos de habilidade pode ser usada para restaurar pontos de Sorte. Exemplos incluem: *restauração menor*, *restauração* e *boa sorte* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas). Qualquer poção que restaure pontos de habilidade pode ser usada para restaurar pontos de Sorte.

Premiações a Critério do Mestre

O Mestre pode escolher premiar com pontos de Sorte os personagens por atos particularmente audaciosos ou de heroísmo. É bom lembrar que a Sorte é uma habilidade extremamente poderosa que permite aos personagens terem sucesso em tarefas que eles normalmente não seriam capazes de realizar. É necessário ter cuidado ao conceder pontos de Sorte. Portanto, não beneficie os personagens em excesso ou isso poderá tornar qualquer cenário fácil. Ao mesmo tempo, não evite concedê-los ou os personagens poderão sucumbir aos desafios.

Premiações do Cenário

Em vários pontos desta aventura os personagens recebem pontos de Sorte. Essas premiações de Sorte podem ser aumentadas ou diminuídas à escolha do Mestre. Premiações de Sorte pertencem ao grupo como um todo, sendo da competência do Mestre determinar como eles devem ser divididos entre os personagens.

Exemplo: se um grupo de três personagens são premiados com 2 pontos de Sorte, o Mestre pode dar 1 ponto para dois dos jogadores ou 2 pontos para apenas um deles à escolha do Mestre - beneficie os jogadores que tiveram papel mais significativo para ganhar esses pontos.

Monstros e Sorte

Sorte é uma habilidade específica de um personagem de um jogador.

Monstros e PdMs não têm valores de Sorte.

AS CAVERNAS DA FEITICEIRA DA NEVE

Para o Mestre

Esta aventura se passa no continente de Allansia, no mundo de Titan™ da série Fighting Fantasy™.

A primeira parte da aventura acontece nas Montanhas do Dedo de Gelo e dentro das Cavernas de Cristal (ver o Mapa 1). Os personagens são contratados por Big Jim Sun para matar um monstro que massacrou a todos em um posto avançado de comércio. Ao procurarem pela criatura, os personagens descobrem as Cavernas de Cristal e desvendam um plano da Feiticeira da Neve para criar outra era glacial e dominar o mundo.

A segunda parte transcorre em meio à floresta (ver o mapa da Floresta). Os personagens foram afetados por uma *antiga magia da morte* e devem viajar até o coração das Colinas Pedra da Lua para encontrarem a única cura conhecida.

Ambientação

O texto abaixo deve ser lido em voz alta.

Os invernos no norte da Allansia são sempre cruéis e amargos; a neve cai espessa e o vento frio sopra com força, gelando a todos até os ossos. Nas últimas semanas, vocês foram contratados por um mercador chamado Big Jim Sun para protegerem sua caravana de negócios enquanto estes seguem seu caminho rumo ao norte até os distantes postos de comércio.

É próximo do meio-dia, e vocês caminham à frente das seis carroças através de um lago congelado. À distância, vocês conseguem ver os picos recobertos de neve das Montanhas do Dedo de Gelo sobressaindo-se por entre uma nuvem baixa. O destino de vocês está no sopé das montanhas, onde os Homens do Norte se encontram para negociar. A neve está caindo, mas não intensamente. Súbito, um chamado estridente de uma trombeta de caça quebra o silêncio. Big Jim os chama para seu vagão - seus olhos azuis e brilhantes perscrutam o horizonte, procurando por sinais de vida. Com uma voz profunda, ele diz:

- Parece que aquilo veio do posto avançado. É melhor que vocês vão e investiguem. Podem ser problemas. E voltem rápido!

Duas horas depois, vocês alcançam o posto na base das Montanhas do Dedo de Gelo. A neve está vermelha de sangue, e as cabanas de madeira dos Homens do Norte foram esmagadas e despedaçadas. Seis homens estão caídos, mortos, com seus corpos dilacerados, e machados quebrados estão ao lado deles em meio à neve. À julgar pelo tamanho das pegadas, a criatura que atacou o posto deve ser enorme!

Não há nada que vocês possam fazer pelo desafortunados Homens do Norte e não há nada que possa ser salvo ali. Assim, vocês se dirigem de volta à caravana de Big Jim para informá-lo, alcançando-a quando a luz do dia começa a sumir. Depois de contar a Big Jim sobre a carnificina no posto dos Homens do Norte, ele dá ordens para que as carroças sejam colocadas em círculo a fim de proteger seus homens durante a noite. Uma grande fogueira é acesa no centro da formação e vocês se sentam ao lado dela para conversar com Big Jim. Com uma voz baixa, Big Jim pergunta se vocês vão perseguir aquela terrível criatura - caso contrário, seu negócio estará arruinado para sempre. Vocês sorriem e respondem que irão fazê-lo, mas apenas em troca de uma parcela nos lucros. Vocês estimam que isso seria algo em torno de 3.000 PO. Big Jim fica boquiaberto, e é preciso muita persuasão antes que ele concorde com os termos da demanda. A neve finalmente pára de cair quando todos se preparam para a noite. O sono demora a chegar, pois suas mentes estão despertas com os pensamentos da caçada iminente.

Quando vocês acordam, logo após o amanhecer, o fogo nada mais é do que um punhado de brasas. Vocês se dirigem para onde Big Jim está dormindo e o cutucam no ombro. Ele desperta de sopetão, e vocês dizem a ele que estão partindo e pretendem estar de volta mais tarde no mesmo dia. Ao partirem, vocês acenam para os guardas. A neve começa a cair novamente, e vocês fazem o caminho de volta até o posto avançado...

A Masmorra

Todas as salas e corredores dentro da geleira possuem tetos de 4 metros. Os corredores e salas possuem 1,5 e 3 metros de largura, respectivamente, e são de gelo lapidado de maneira rústica (ver o mapa principal).

Todos as salas e corredores dentro da montanha possuem tetos de 7,5 metros. Os corredores e salas possuem 1,5 e 3 metros de largura, respectivamente, e são de pedra lapidada de maneira rústica (ver o mapa principal).

As portas são de madeira (boa) e estão destrancadas, exceto onde indicado em contrário. A masmorra não está iluminada, exceto onde indicado em contrário.

Portas: Madeira boa; 3,5 cm de espessura; Dureza 5; Pontos de Vida 20; Derrubar (CD 25).

Fechaduras: Fechadura média; Abrir Fechaduras (CD 25).

Testes de Ouvir: Todas as CD são calculadas tendo como base que o personagem está na área adjacente à porta (a 75 cm de distância). Se o jogador quiser ativamente ouvir à porta (encostando o ouvido nela), reduza a CD em 2.

1. O Posto Avançado dos Homens do Norte (NE 0)

A distância até o posto avançado partindo da caravana é de 2 km, e os personagens levarão pouco mais de 45 minutos para caminhar até lá.

Ao alcançarem o posto novamente, os corpos já estão cobertos de neve, assim como as pegadas do monstro. A visibilidade diminui ao se dirigirem às montanhas, onde vocês têm esperança de encontrar a abominável fera assassina. A neve na encosta é macia e vocês afundam até os joelhos nela à medida que a escalam, vagarosamente. Logo, vocês se encontram na borda de uma fenda, cortada por uma ponte de gelo.

A neve profunda reduz o movimento pela metade.

2. A Fenda (NE 8)

A distância partindo do encontro 1 é de 2,2 km. Os personagens levarão pouco mais de 48 minutos para percorrer o caminho em meio à neve.

Quando os personagens chegarem até a fenda, leia o seguinte:

A Fenda é muito larga. O vento começa a uivar e joga flocos de neve em seus rostos.

O (forte) vento uivante e a neve tornarão a viagem difícil para os personagens. Qualquer teste de Ouvir sofrerá uma penalidade de -2 (devido ao vento) e testes de Observar sofrerão uma penalidade de -4 (devido à neve que cai). Somado a isso, personagens usando armas de ataque à distância sofrem uma penalidade de -6 em suas jogadas (-2 pelo vento e -4 pela neve) e qualquer chama que não esteja protegida (como tochas) irá se extinguir. A neve profunda reduz o movimento à metade do normal.

O vento frio e cortante também gera efeitos nos personagens. Personagens desprotegidos (aqueles que não procurarem abrigo e calor) devem fazer testes de Fortitude (CD 15, +1 a cada nova tentativa) a cada hora, o que causa 1d6 pontos de dano por contusão a cada falha. Personagens que possuam a perícia Conhecimento (Natureza) recebem um bônus neste teste e podem aplicar o bônus a outros personagens da mesma forma (ver o Livro do Jogador, Capítulo 4 para maiores informações). Qualquer personagem que receba dano por contusão está com geladura (tipo de ulceração provocada pelo frio) e considera-se como se estivesse fatigado (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8, Resumo das Condições para maiores informações).

Se qualquer um dos personagens fizer um teste de Observar (CD 15 - lembre-se de incluir a penalidade de -4 devido à neve), leia o seguinte:

Logo à sua frente, uma grande forma escura agiganta-se através da cortina de neve. Um enorme mamute peludo se encontra em frente à vocês, suas presas se curvando ameaçadoramente. Apesar de a beira da fenda ser muito larga, não há um caminho ao redor da criatura. Ele avança pesadamente, de forma ameaçadora.

Se os personagens se virarem e correrem de volta à ponte, o mamute não irá seguí-los. Se eles permanecerem onde estão, o mamute irá se preparar para atacar em carga em direção à primeira pessoa que estiver em seu alcance.

Mamute: 101 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros).

Caso os personagens matem o mamute ou encontrem uma forma de passar por ele, eles podem continuar pela beira da fenda. Leia a eles o seguinte:

Leva pouco menos de 20 minutos de uma dura caminhada para alcançar a beira da fenda. Vocês agora podem seguir uma trilha escalando a encosta íngreme montanha acima.

3. A Ponte de Gelo (NE 2)

A ponte de gelo natural é bastante estreita e parece muito escorregadia. No entanto, ela também parece cortar um bocado de distância na sua jornada.

A ponte possui 3 metros de largura e 12 metros de comprimento. Qualquer personagem que tentar atravessá-la deve fazer um teste de Equilíbrio (CD 15). Se falhar, ele cai em um beiral abaixo (que parte do lado sul da fenda) e sofre 3d6 de dano pela queda. O beiral tem 40 metros de comprimento e 5 metros de largura. O personagem que caiu pode escalar a parede fazendo um teste de Escalar (CD 15). Se o personagem falhar na escalada, ele cai novamente. Um teste bem-sucedido de Sorte (CD 10) significa que ele pára novamente no beiral, e uma falha que ele mergulha 650 metros rumo ao fundo da fenda e morre.

4. Lobos da Neve (NE 4)

No momento em que a última pessoa cruza a ponte, o vento começa a uivar. À medida que ele fica mais veloz, flocos de neve são jogados em seus rostos.

Os (fortes) ventos uivantes e a neve tornarão a jornada difícil para os personagens. Qualquer teste de Ouvir sofrerá uma penalidade de -2 (devido ao vento) e testes de Observar sofrerão uma penalidade de -4 (devido à neve que cai). Somado a isso, personagens usando armas de ataque à distância sofrem uma penalidade de -6 em suas jogadas (-2 pelo vento e -4 pela neve) e qualquer chama que não esteja protegida (como tochas) irá se extinguir. A neve profunda reduz o movimento pela metade.

Se qualquer personagem for bem-sucedido em um teste de Ouvir (CD 12 - lembre-se de incluir a penalidade de -4 devido à neve), leia o seguinte:

Em meio ao sopro do vento, vocês subitamente percebem um outro som: o uivo de lobos.

O uivo vem de dois Lobos da Neve. Os lobos estão à procura de comida para sua cria e perceberam o cheiro dos personagens. Os Lobos da Neve usam a perícia Esconder-se para se aproximar dos personagens até uma distância em que possam atacar.

Para ver a chegada dos Lobos da Neve, os personagens devem fazer um teste resistido (Esconder-se/Observar) contra os lobos. Se forem mal-sucedidos, os lobos ganham uma ação parcial (devido à surpresa) antes da Iniciativa ser jogada para o combate.

Se os personagens forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Como se surgidos de lugar nenhum, dois lobos aparecem. Ambos são completamente brancos com exceção dos olhos, vermelhos cor-de-sangue. Essa coloração torna difícil vê-los na neve.

Os Lobos da Neve atacam:

Lobos da Neve (2): 15 e 20 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros).

5. Nevasca (NE 2)

A distância partindo do encontro 4 é de 2,12 km. Os personagens levarão pouco mais de 48 minutos para percorrer o caminho em meio à neve.

À medida que vocês sobem a montanha, a neve começa a cair pesadamente e o vento sopra tão forte que vocês encontram dificuldade em manter o equilíbrio. Parece que uma nevasca está por vir.

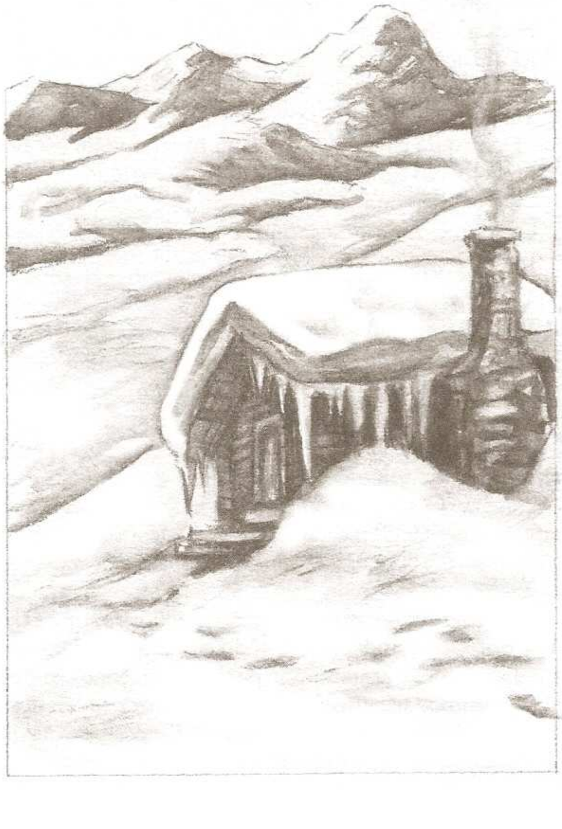
A nevasca dura duas horas, durante a qual os seguintes efeitos têm lugar: a visibilidade é restrita a 1,5 m e qualquer criatura que estiver a mais de 1,5 m dos personagens terá camuflagem; uma penalidade de -8 é aplicada em testes de Observar, Procurar e Ouvir; atear fogo é impossível e chamas desprotegidas são extintas - lanternas cobertas tem uma chance 50% de se apagarem; personagens sem agasalho quente devem fazer um teste de Fortitude (CD 15 + 1 a cada nova tentativa) a cada 10 minutos ou sofrem dano de contusão (frio); personagens que possuam a perícia Conhecimento da Natureza recebem um bônus neste teste e podem aplicar o bônus a outros personagens da mesma forma (ver o Livro do Jogador, Capítulo 4 para maiores informações); qualquer personagem que receba dano por contusão está com geladura e considera como se estivesse fatigado (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8, Resumo das Condições para maiores informações).

Após duas horas, o clima se acalma consideravelmente. O vento ainda sopra forte (-2 em ataques à distância e testes de Ouvir), mas pára de nevar naquele momento.

6. A Cabana do Armadilheiro (NE 0)

A distância partindo do encontro 4 é de 1,5 km. Os personagens levarão pouco mais de 33 minutos para percorrer o caminho em meio à neve.

Embaixo de uma pedra que se sobressai, vocês podem ver uma pequena cabana de madeira construída contra o lado da montanha. Seu teto tem neve acumulada e filetes de gelo estão pendurados na base das janelas.



Personagens que investiguem o exterior da cabana e forem bem-sucedidos em um teste de Procurar (CD 10) irão encontrar algumas pegadas humanas parcialmente cobertas, que levam da cabana até montanha acima.

A porta da casa está trancada pelo gelo. Se qualquer personagem desejar abri-la, ele terá de fazer um teste de Força (CD 13).

Caso um personagem entre na cabana ou olhe por uma das janelas, leia a eles o seguinte:

Há apenas uma sala dentro da cabana de madeira. Armadilhas para animais, peles e sacolas estão amontoadas na parede noroeste. Uma cama de madeira está posicionada no centro da parede ao norte, enquanto uma mesa e uma única cadeira estão no centro do recinto. A lareira tem brasas ainda acesas e uma panela de um cozido pendurada sobre elas. Há algumas folhas de papel sobre a mesa, com uma pena e um pote de tinta.

Essa casa pertence a um caçador cujo nome é Brogan. Brogan passou a maior parte de sua vida aqui, em cima da montanha, negociando peles no posto de comércio dos Homens do Norte para viver. Cinco anos atrás, ele ouviu rumores de que as lendárias Cavernas de Cristal estavam localizadas em algum lugar nessa montanha, e ele passou quase todo o seu tempo livre procurando pela entrada.

Se qualquer personagem ler as anotações, diga o seguinte:

O papel foi escrito em língua comum e diz:

Eu espero que alguém leia essa carta antes que seja tarde demais!

Eu descobri a entrada para as legendárias Cavernas de Cristal. Os servos da Feiticeira da Neve, uma bruxa belíssima, mas maligna, escavaram essas cavernas a partir de uma geleira. Eu descobri que ela está tentando trazer uma nova era glacial para que possa governar, suprema, o mundo todo!

A entrada para as Cavernas de Cristal está localizada muito alto nesse mesma montanha. É aberta, mas encoberta por uma ilusão. Isso eu sei porque eu vi um dos servos da Feiticeira da Neve, que parecia caminhar através da parede de gelo.

Eu estou saindo daqui agora, para colocar um fim nos planos da Feiticeira da Neve. Eu espero que quem quer que encontre essa carta vá me seguir acima na montanha para me ajudar a livrar o mundo desse mal antes que seja tarde demais! Eu deixei um pedaço de pele pendurada na entrada para que você possa encontrar as Cavernas de Cristal.

Brogan

A brasa se apagando pode facilmente ser alimentada usando a lenha na cabana. Há o suficiente de um saboroso cozido para que quatro pessoas aproveitem uma boa refeição.

Permanecer no abrigo quente por uma hora irá curar qualquer dano de contusão causado pelo clima frio.

Qualquer personagem que fizer um teste de Procurar (CD 10) irá encontrar um martelo de guerra e uma lança debaixo da cama. Ambas as armas são obras-primas (ver o Livro do Jogador, Capítulo 7, Armas Obra-Prima para maiores informações).

7. Brogan e o Yeti (NE 7)

A distância partindo do encontro 6 é de 1,5 km. Os personagens levarão pouco mais de 33 minutos para percorrer o caminho em meio à neve.

A grande altitude e a atmosfera rarefeita fazem vocês ofegarem conforme continuam a dura escalada montanha acima.

À medida que eles se aproximarem, peça aos personagens para fazerem um teste de Ouvir (CD 10) - lembre-se de incluir a penalidade de -2 devido à vento. Se forem bem-sucedidos, eles conseguem ouvir um grito humano seguido de um rugido feroz.

Se os personagens fizerem um teste de Observar (CD 12), leia o seguinte:

Logo à frente , vocês conseguem ver um armadilheiro cheio de peles lutando por sua vida contra uma fera enorme semelhante a um urso, com longos pêlos brancos e dentes afiados projetando-se de sua mandíbula. Esse pode ser o monstro assassino que massacrou os comerciantes do norte no posto avançado. Enquanto vocês observam, as garras da criatura cortam o armadilheiro desafortunado e ele cai com o rosto na neve.

Essa é de fato a criatura responsável pela carnificina no posto avançado. O monstro é um Yeti. Ele enxerga os personagens e avança ameaçadoramente.

Yeti: 49 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

O armadilheiro é Brogan. Foi a cabana dele que os personagens viram anteriormente na montanha. Brogan foi morto pelo Yeti e não pode ser trazido de volta à vida. Se os personagens matarem o Yeti, eles se deparam com duas escolhas: ou podem levar evidências da morte da fera da neve de volta a Big Jim na caravana e reclamar sua recompensa de 3.000 PO ou podem continuar subindo a montanha para localizar as Cavernas de Cristal e acabar com a Feiticeira da Neve.

Revistando o corpo de Brogan, os personagens irão encontrar os seguintes pertences: um traje de clima frio (ver o Livro do Jogador, Capítulo 7 - Equipamento para maiores informações), um corselete de couro batido (médio), um escudo de madeira pequeno, uma *espada curta +1*, uma corda de 15 m, um manto - bastante quente - de pele de lobo, ração para viagem para o equivalente a 5 dias e 20 PO.

8. Avalanche! (NE 10)

A distância partindo do encontro 6 é de 1,2 km. Os personagens levarão pouco mais de 26 minutos para percorrer o caminho em meio à neve.

Agora que a neve parou de cair e o vento não é mais do que uma gentil brisa, o céu fica claro e azul. O ar é frio e áspero, e seus pés afundam na neve. Vagarosamente vocês continuam indo para cima na encosta, procurando pelo marco da entrada deixado por Brogan. Subitamente, vocês ouvem um estrondo vindo de cima. Ao olhar nessa direção, vocês podem ver enormes cascatas de neve caindo pela montanha em sua direção.

O barulho assustador é uma avalanche! Se os personagens olharem ao redor, eles vêem uma pedra aflorada onde eles podem se abrigar, mas terão de se mover rápido para chegar até lá com segurança.

Para que os personagens alcancem a proteção antes que a avalanche os atinja, eles devem mover-se rapidamente pela neve. Para evitar cair em meio à neve profunda, os personagens devem fazer um teste de Equilíbrio (CD 10). Se forem bem-sucedidos, eles alcançam a proteção de pedra e a avalanche passa por eles sem causar dano. Se falharem, a massa de gelo e rocha cai por sobre eles, causando 5d6 pontos de dano pelo impacto - um teste de Reflexos (CD 15) reduz o dano à metade.

9. As Cavernas de Cristal (NE 0)

A distância partindo do encontro 8 é de 2,2 km. Os personagens levarão pouco mais de 46 minutos para percorrer a trilha em meio à neve.

Vocês abrem caminho passo a passo, subindo a montanha até que alcançam a face de uma rocha muito íngreme para escalar. Ao percorrer o lado da rocha, vocês podem ver uma sólida parede de gelo que interrompe completamente um canal entre os dois picos da montanha - a geleira. Pendurado no gelo, está uma pequena pele de animal.

A entrada para as Cavernas de Cristal possui uma magia *parede ilusória* (ver o Livro do Jogador, Capítulo 11 para maiores informações) conjurada sobre ela, para que esta pareça apenas uma parede de gelo. Se os personagens encostarem na parede, eles encontram a entrada da caverna facilmente. Uma vez que a localização da magia *parede ilusória* for conhecida, os personagens podem fazer um teste de Vontade (CD 17) para desacreditá-la.

Dentro da caverna, existe um túnel que foi escavado no gelo. No túnel, só se encontra escuridão.

Se os personagens seguirem pela passagem, eles chegam a uma junção em T que leva para o leste e para o oeste.

10. A Poção Anti-Congelante (NE 0)

Após entrarem na caverna, leia o seguinte:

O túnel se abre em uma caverna. Ela está vazia exceto por uma taça de latão descansando no topo de um coluna de gelo.

A taça de latão contém um líquido amarelo e uma concha. O líquido amarelo é uma *poção de suportar elementos (frio)* (ver o Livro do Mestre, Capítulo 7, Poções e Óleos para maiores informações). Somado aos efeitos normais da poção, ela também irá curar qualquer dano por contusão (geladura) que tenha acontecido em decorrência do clima frio.

Esta poção está aqui para proteger os asseclas malignos da Feiticeira da Neve contra os efeitos do frio. Há 30 doses da poção na taça.

11. Um Elfo da Montanha (NE 5/7)

Os personagens que tiverem sucesso em um teste de Ouvir (CD 16) podem escutar passos vindos do corredor.

Os passos pertencem a um elfo da montanha. Caso os personagens fiquem onde estão, eles irão surpreendê-lo quando ele dobrar a curva do corredor. Em caso contrário, leia o seguinte:

O túnel se curva para a direita. À medida que contornam a curva, vocês quase esbarram em um humanóide alto de pele pálida que vem do outro lado. Ele está vestindo um manto branco com um capuz sobre sua cabeça. Vocês reconhecem a figura como sendo um elfo da montanha.

"Quem são vocês? E para onde estão indo?", ele pergunta em idioma comum.

Hagan está patrulhando os corredores. Os personagens podem tentar lográ-lo e passar por ele, com um sucesso em um teste resistido de Blefar/Sentir Motivação - nesse caso, ele irá continuar sua patrulha. Se falharem ou de alguma outra forma levantarem suspeitas, ele irá atacá-los.

Hagen, elfo da montanha guerreiro (5º nível): ND 5; tamanho M (1,40 m de altura); DV 5d10+10; 50 PV; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 18 (toque 12, surpresa 16); Atq Base +5; Agr +7; Corpo a corpo: espada curta +10 (dano: 1d6+6); Atq Ttl: Corpo a corpo: espada curta +10 (dano: 1d6+6); TR Fort +6, Ref +3, Von +1; Tend. NB (NM com o colar); For 14, Des 15, Con 15, Int 10, Sab 11, Car 14.

Idiomas conhecidos: Comum, Élfico.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2, Ouvir +4, Furtividade +2, Procurar +2, Sentir Motivação +4, Observar +4; Prontidão, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada curta), Especialização em Arma (espada curta).

Equipamento: Corselete de couro batido +2, manto de inverno, *espada curta +2*, broquel, algibeira com 16 PO, *colar da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

Se Hagen for reduzido a 3 ou menos PV (e ainda estiver consciente) ou for subjugado, leia o seguinte:

"Piedade!" grita o elfo da montanha ferido enquanto cai ao chão.

Se os personagens pouparem sua vida, leia o seguinte:

Ele puxa seu capuz e revela um colar de metal ao redor do pescoço, que brilha na penumbra. "Colar da obediência", ele gagueja com dor. "Faz com que façamos tudo o que ela quer. Se eu morrer, o colar irá perder sua energia, mas ela vai saber e mandará outros para investigar. Elfos da montanha não iriam servir àquela feiticeira maligna por sua própria vontade. Matem-na e estaremos livres. Eu não tenho nenhum rancor por terem me atacado, porque vocês não faziam idéia".

Hagen está sentido muitas dores e não pode falar por mais tempo. Ele pede aos personagens que não o curem, porque ele então não poderia evitar atacá-los novamente. A única outra informação que ele pode dizer é que, quando eles alcançarem o fim do corredor, eles devem seguir para a direita, não à esquerda.

Se Hagen tiver sido morto, os personagens irão perceber que o colar em seu pescoço pára de brilhar e torna-se negro. A Feiticeira estará ciente de que Hagen morreu e irá enviar dois goblins para investigar. Os goblins vêm correndo da sala 16, e sua aproximação pode ser ouvida com um teste bem-sucedido de Ouvir (CD 14). Os goblins irão atacar quando virem os personagens.

Brak e Gorgok, goblins guerreiros (2) (4º nível): ND 4 cada; tamanho P (1,05 m de altura); DV 4d10+12; 44 PV, 39; Inic. +5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 15 (toque 12, surpresa 14); Atq Base +5;Agr +3; Corpo a corpo: espada longa +5 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: Corpo a corpo: espada longa +5 (dano: 1d8+2); Espaço/ Alcance: 1,5 m/1,5 m TR Fort +2, Ref +1, Von +0; Tend. NM; For 9, Des 13, Con 11, Int 10, Sab 11, Car 8;

Idiomas conhecidos: Goblin;

Perícias e Talentos: Esconder-se +6, Ouvir +3, Furtividade +4 e Observar +3; Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).

Equipamento: Ambos os goblins vestem *corseletes de couro +1*, possuem *espadas longas +1*, e usam um *colar da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas) (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins).

12. Armadilha do Fosso (NE 3)

Armadilha: Uma armadilha de fosso medindo 3 m de comprimento e 15 m de profundidade, ocupando a largura inteira do corredor foi escavada aqui, e uma fina camada de gelo foi colocada sobre o fosso para camuflá-lo. O gelo é muito fino e irá quebrar se qualquer um ficar sobre ele. As paredes do fosso são de gelo bruto e são muito difíceis de escalar (CD 20).

Armadilha do Fosso (15 m): ND 3; sem jogada de ataque (5d6); Reflexos (CD 20) para evitar; Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 20).

13. Orc Congelado (NE 5)

O túnel se abre em uma caverna. Em frente a vocês encontra-se uma estranha visão: há duas pequenas piscinas no chão, com vapor saindo calmamente delas. Projetando-se de uma delas está o punho de uma espada, e da outra, o cabo de uma lança. O corpo congelado de um orc se encontra com a parede, o seu braço firme e apontando em direção à espada.

Se qualquer personagem for bem-sucedido em um teste de Procurar (CD 12), leia o seguinte:

Um verso foi gravado no chão de gelo da piscina. Ele diz:
Espada ou lança,
Forte ou fujão,
Conforme escolherás,
Ganharás ou perderás.

O orc congelado está morto há muito tempo e não representa ameaça. Se os personagens revistarem o orc, eles irão encontrar um par de velhas sandálias inúteis e um pedaço de pão mofado em sua mochila. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 30) irá revelar uma chave de ferro no meio do pão. A chave é importante e está ligada ao encontro 19.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por terem encontrado a chave.

A espada pode facilmente ser retirada da piscina. Ela é uma *espada longa +3*.

Armadilha: A lança está amaldiçoada. Qualquer jogador que a tocar irá sofrer de uma terrível visão de monstros e demônios.

Armadilha da Lança Amaldiçoada: ND 10; sem jogada de ataque; Vontade (CD 20) ou perde -2 pontos de Sabedoria (permanentes) e -2 de Sorte (permanentes).

Se qualquer personagem tentar puxar a lança da piscina, leia a eles o seguinte:

Quando você agarra o cabo da lança, terríveis visões de criaturas saídas de pesadelos invadem os seus pensamentos. As visões parecem muito reais para você.

A lança está firmemente preso no gelo e não pode ser removida a menos que se cave em volta dela.

14. A Cozinha (NE 8)

Peça aos personagens um teste de Ouvir (CD 5). Se forem bem-sucedidos, eles podem ouvir gritos de dentro da caverna. Alguém parece estar gritando ordens incompreensíveis para o outro.

Se os personagens olharem para dentro da caverna, leia o seguinte:

No fundo desta caverna, vocês podem ver um neandertal tirando a pele de um alce. Ele parece estar trabalhando bem lentamente e ouve os berros de um homem que veste um avental branco e balança uma colher de madeira no ar.

Há uma grande panela de cozido fervendo em uma fogueira no centro da sala.

O homem não irá perceber os personagens a menos que eles caminhem em direção à sua cozinha rústica. Se os personagem forem furtivos ao entrar no recinto, será necessário fazer um teste resistido (Furtividade/Ouvir) entre eles e o homem. O neandertal está muito ocupado para percebê-los.

Se os personagens forem avistados entrando na cozinha, leia o seguinte:

O homem se volta para vocês e grita: "Saiam daqui! O jantar só fica pronto daqui a duas horas. Vocês vão ouvir o sino quando estiver pronto. Se querem saber, vocês todos parecem bastante mal. Peguem um bolo velho cada um e saiam daqui."

Se os personagens não tiverem vestimentas adequadas para cobrir seus pescoços, faça um teste de Observar (CD 12). Caso tenha sucesso, o cozinheiro percebe que eles não têm colares e ordena que o neandertal ataque.

Neandertal: 19 PV; *colar da obediência* (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros).

Glom, humano guerreiro (5º nível): ND 5; tamanho M (1,80 m de altura); DV 5d10+10; 48; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 17 (toque 12, surpresa 15); Atq Base +5; Agr +9; Corpo a corpo: adaga +13 (dano: 1d4+9), ou à distância: adaga +11 (dano: 1d4+9); Atq Ttl: Corpo a corpo: adaga +13 (dano: 1d4+9), ou à distância: adaga +11 (dano: 1d4+9) TR Fort +6, Ref +3, Von +0; Tend. NM; For 18, Des 14, Con 14, Int 10, Sab 8, Car 13.

Idiomas conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +8, Esconder-se +2, Saltar +6, Ouvir +3, Furtividade +2, Observar +4; Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (adaga), Especialização em Arma (adaga).

Equipamento: Corselete de couro batido +2, adaga +3, colar da obediência (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

Se os personagens saírem vitoriosos, eles podem olhar e procurar por toda cozinha. Leia a eles o seguinte:

Os armários estão cheios de panelas, pães, tigelas e colheres. Há um armário que está trancado.

Para abrir o armário, os personagens devem fazer um teste de Força (CD 10). Dentro do armário estão os pertences do cozinheiro: uma flauta de prata, um bastão com runas gravadas, pintado com círculos azuis e amarelos, uma rosa ressecada e um velho livro com capa de couro com uma presilha de metal no lado, cujo título é "O Segredo dos Sapos".

A flauta de prata é mágica e é chamada de *flauta de Tomah* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

O bastão com runas não é mágico. Esse item pode ser usado mais tarde na aventura como um bastão de madeira para ajudar a derrotar a Feiticeira da Neve (encontro 24).

A rosa ressecada é mágica e é chamada de *"a rosa curadoura"* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

Armadilha: O livro com capa de couro tem uma presilha de metal no lado. Na parte de baixo da presilha está uma agulha envenenada. Qualquer um que abrir a presilha sem desativar a armadilha irá se espetar na agulha.

Armadilha da Agulha Envenenada: ND 4; sem jogada de ataque (dano 1 + veneno de essência da sombra); Reflexos (CD 20) para evitar; Procurar (CD 15); Operar Mecanismo (CD 15).

Veneno de Essência da Sombra: Ferimento; Fortitude (CD 17); Inicial: - 1 For (permanente; secundário: 2d6 For (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8; tabela 8-3 Venenos para maiores informações)

Se qualquer um abrir o livro, não encontrará nada escrito, apenas um recorte fundo nas páginas que guarda um talismã em uma corrente dourada.

Enquanto estiver segurando o talismã, o personagem recebe um bônus de +2 em testes de Vontade.

15. O Bardo? (NE 7)

Qualquer personagem que chegar a 6 metros da entrada da caverna deve fazer um teste de Ouvir (CD 10). Se tiverem sucesso, eles podem ouvir um música bela e suave emanando da caverna.

Enquanto os personagens se aproximam da caverna de onde a música está vindo, leia o seguinte:

Ao final do corredor está uma passagem em arco coberta por pêlos de animais.

A música está sendo tocada por Rillion, o músico. Rillion é encarregado de colocar os colares da obediência nos novos "recrutas".

Se qualquer um olhar para dentro do recinto, leia o seguinte:

Vocês podem ver um humano sentado ao chão no fundo da sala. O homem está vestido com uma camisola e meias roxas e verdes, e com chinelos vermelhos pontudos. O homem está tocando um alaúde e cantando. Ele é muito talentoso. À sua esquerda, estão dois grandes jarros de barro em uma prateleira.

Se Rillion vir qualquer um entrando na sala, ele irá parar de tocar e perguntar a quem entrou o que deseja. Se suas habilidades musicais forem elogiadas, ele irá agradecer aos personagens e irá tocar uma canção alegre, que incorpora uma magia *curar ferimentos leves* (1d8+2) no personagem ferido mais próximo. De outra maneira, Rillion irá desconfiar dos intrusos e se preparará para lutar.

"Voltem novamente para mais tratamento", diz Rillion, sorrindo. Ele continua a tocar.

Se os personagens entrarem na caverna e não mencionarem a voz e o talento musicais de Rillion, ele ficará muito desconfiado dos personagens. Ele irá preparar uma magia *enfeitiçar pessoa*, cujo gatilho será qualquer um que se aproximar a 1,5 m dele.

Rillion, humano guerreiro (7º nível): ND 7; tamanho M (1,85 m de altura); DV 7d10+7; 60 PV; Inic. +4 (+4 Des); Desl. 9 m; CA 18 (toque 14, surpresa 14); Atq Base +7/+2; Agr +8; Corpo a corpo: sabre +14/+9 (1d6+5); Atq Ttl: Corpo a corpo: sabre +14/+9 (1d6+5); TR Fort +6, Ref +7, Von +2; Tend. NM; For 13, Des 19, Con 13, Int 11, Sab 7, Car 17.

Idiomas conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Escalar +8, Esconder-se +3, Ouvir +3, Furtividade +10, Atuação (alaúde) +10, Observar +5, Natação +5; Esquiva, Mobilidade, Ataque em Movimento, Acuidade com Arma (sabre), Foco em Arma (sabre), Especialização em Arma (sabre).

Equipamento: Sabre +2, corselete de couro +2, um alaúde e um *colar da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

Rillion pode utilizar as seguintes habilidades semelhantes à magia duas vezes ao dia: *curar ferimentos leves, curar ferimentos graves* e *enfeitiçar pessoa.*

Tática: Se atacado, Rillion irá lançar *enfeitiçar pessoa* no personagem que parecer mais forte e ordenará que ele não o machuque. Rillion então atacará os personagens restantes com seu sabre e tentará incapacitá-los. Ele irá então colocar neles *colares da obediência* uma vez que os personagens estiverem ou enfeitiçados ou subjugados.

Qualquer personagens em que Rillion colocar o colar estará completamente sob o controle da Feiticeira da Neve e deve ser considerado como um PdM até que seja libertado.

16. O Templo do Demônio de Gelo (NE 10/12)

À medida que os personagens se aproximam da caverna, eles podem ouvir um canto rítmico emanando de uma multidão lá dentro. Se os personagens olharem para dentro da caverna, leia o seguinte:

Ajoelhados diante de uma efígie de gelo na forma de um demônio estão vários humanóides encapuzados. Os idólatras estão rezando para o demônio em um cântico rítmico.

Este é o templo do demônio de gelo T'armeru. Os idólatras consistem de 10 goblins e orcs, e Adolynn, uma clériga orc.

Se os personagens caminharem ousadamente pela caverna, Adolynn, a clériga, irá desafiá-los. Ela está indignada porque eles passaram por ali sem prestar homenagem ao Congelado. Se Adolynn tiver sucesso em um teste de Observar (CD 12), ela percebe que eles não estão usando colares da obediência e ordena à massa de goblins e orcs que os persigam.

Se os personagens tentarem negociar sua passagem com Adolynn, eles precisam fazer um teste resistido (Blefar/Sentir Motivação) contra ela. Caso eles tenham encontrado a flauta mágica de prata da cozinha rústica (encontro 14) e a mostrarem para Adolynn dizendo

que devem tocá-la para a Rainha da Neve, conceda a eles um bônus de +4 em seu teste de Blefar.

Se uma luta começar, Adolynn ordena que o demônio de gelo T'armeru ataque os personagens.

Adolynn, orc clériga (2º nível): ND 2; tamanho M (1,60 m de altura); DV 2d8+2; 14 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 18 (toque 10, surpresa 18); Atq Base +2; Agr +2; Corpo a corpo: martelo de guerra +4 (1d8+3); Atq Ttl: Corpo a corpo: martelo de guerra +4 (1d8+3); Espaço/ Alcance: 1,5 m/1,5 m; TR Fort +4, Ref +0, Von +5; Tend. CM; For 13, Des 10, Con 12, Int 7, Sab 15, Car 10.

Idiomas conhecidos: Comum, Orc.

Perícias e Talentos: Concentração +2, Esconder-se +0, Ouvir +2, Furtividade +1, Observar +2; Usar arma comum (martelo de guerra).

Equipamento: Martelo de guerra +2, camisão de cota de malha +2, traje de clima frio e *broquel +1, colar da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas)

Domínios de Clérigo: Mal, Caos. Magias por dia: 4/3+1 (ver o Livro do jogador, Capítulo 11 - Magias, Domínios de Clérigo para uma lista de magias de Domínios de Clérigo)

Magias Preparadas: Nível 0 - *Curar Ferimentos Menores* x3, *Virtude*. 1º Nível - *Infligir Ferimentos Leves* x2, *Escudo de Fé.*

Orcs (6): 8, 8, 7, 8, 6, 6 PV; espada longa (1d8+3), *colar da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas)

Goblins (4): 5, 7, 6, 4 PV; espada curta (1d6-1), *colar da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas)

T'armeru, demônio de gelo: 47 PV (ver o Apêndice 1- Novos Monstros)

Se o demônio de gelo T'armeru for derrotado, Adolynn e os orcs e goblins irão abandonar a área pela porta a oeste. Eles irão fugir das cavernas e descer a encosta da montanha, e não serão encontrados novamente durante esta aventura.

Porta Secreta: Se os personagens tiverem sucesso em um teste de Procurar (CD 15) junto da parede norte, eles irão encontrar uma porta secreta que leva à área de observação do fosso (encontro 17), 3 metros acima dele. Se eles continuarem escada acima, peça a eles um teste de Ouvir (CD 5). Tendo sucesso, eles ouvem zombarias e pragas (em idioma Goblin) vindos de mais adiante na passagem.

O barulho é feito por quatro goblins que estão atirando pedaços de pedra e gelo em um anão que caiu no fosso abaixo. Caso os goblins vejam os personagens, eles irão atacar.

Goblins (4): 6, 7, 5, 6 PV; todos os goblins usam *colares da obediência* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas) e possuem espadas longas (1d8-1) (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Goblins).

17. O Fosso (NE 0)

Qualquer personagem que se aproxime a 6 m do fosso deve fazer um teste de Ouvir (CD 9).

Se tiver (ou tiverem) sucesso, eles podem ouvir gritos pedindo ajuda em idioma comum, que parecem vir do fosso ao fim do corredor.

Se os personagens investigarem, leia o seguinte:

Nota para o Mestre: Caso os personagens tenham encontrado a porta secreta no encontro 16, é possível que eles já tenham matado os quatro goblins que jogam pedras em Ulgrad. Se este for o caso, leia apenas a passagem até o asterisco.

No fundo do fosso de 6 metros está um anão. O humanóide desafortunado está tentando desesperadamente escalar as paredes escorregadias do fosso*. O piso do fosso é coberto com grandes pedras de gelo que estão sendo continuamente atiradas por criaturas humanóides no topo do fosso. Uma delas acerta o ombro do anão, o que gera grande comemoração vinda de cima. O anão cai de volta ao chão do lugar. Ele olha para cima em direção a vocês e diz: "Amaldiçoados sejam vocês, estranhos, se não me ajudarem".

Se os personagens jogarem uma corda para o anão, ele irá subir, para desgosto das criaturas acima. O anão rapidamente se apresenta como sendo Ulgrad e diz que agora que está livre, deve voltar para sua aldeia o mais rápido possível. Ele agradece aos personagens por tê-lo resgatado e lhes entrega uma mochila contendo uma funda e três pedras de funda feitas de metal. Ele corre pelo corredor e vira à direita (em direção ao templo do demônio de gelo). Enquanto ele faz isso, ele grita de volta: "Cuidado com o rato branco!"

A funda e as pedras de metal são mágicas: *funda +1* e 3 *pedras de metal +3.*

Premie o grupo com 1 ponto de Sorte por ter resgatado Ulgrad e recebido seu aviso.

18. O Mago Prismático (NE 6)

Assim que os personagens se moverem dos corredores de dentro da geleira para o interior da montanha, leia a eles o seguinte:

Os corredores de gelo que vocês estão seguindo logo os levam para dentro da montanha propriamente dita. As paredes dos corredores passam a ser de pedra nua ao invés de gelo.

Se os personagens continuarem caverna adentro, leia o seguinte:

A passagem se abre em uma grande caverna. Existem três saídas; uma à esquerda, uma à direita e a principal em linha reta, esculpida em forma de uma caveira gigante. Quando vocês olham, um homem feio se adianta da boca da caveira, segurando um prisma de vidro em suas mãos, que estão fora de vista. "Voltem", ele ordena. "Apenas os servos pessoais da Feiticeira da Neve tem permissão para adentrar na montanha.

Este é Yorgar, o Mago Prismático. Ele protege a entrada das cavernas privativas da Feiticeira da Neve.

É impossível para os personagens tentarem convencer Yorgar a deixá-los passar, pois ele sabe que ninguém tem permissão de ir além dele - apenas a própria Feiticeira da Neve e seus servos pessoais, a quem ele conhece muito bem. Independentemente da história que os personagens tentarem tecer, Yorgar irá permitir que eles passem, e lhes informa que os aposentos privados da Feiticeira da Neve são após a passagem à esquerda. Essa passagem leva a uma armadilha.

Yorgar, percebendo que os personagens não deveriam estar aqui, está segurando em sua frente o *prisma da ilusão* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas). Ele preparou uma magia *reflexos* utilizando como gatilho qualquer um que se aproximar a 1,5 metros.

Yorgar, meio-elfo feiticeiro (6º nível): ND 6; tamanho M (1,62 m de altura); DV 6d4+6; 27 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 9 m; CA 14 (toque 12, surpresa 12); Atq Base +3; Agr +4; Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4+3), ou à distância: adaga +7 (dano: 1d4+3); Atq Ttl: Corpo a corpo: adaga +6 (dano: 1d4+3), ou à distância: adaga +7 (adaga 1d4+3); TR Fort +3, Ref +4, Von +5; Tend. CM; For 13, Des 14, Con 13, Int 16, Sab 11, Car 15;

Idiomas conhecidos: Comum, Dracônico, Anão, Élfico.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +4, Concentração +9, Esconder-se +5, Ouvir +4, Furtividade +4, Procurar +4, Observar +5; Esquiva, Magia Silenciosa, Magia sem Gestos.

Equipamento: Amuleto de armadura natural +2, colar da obediência (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas), *prisma da ilusão* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas), *duas adagas +2* e uma bolsa contendo 3d4 PO.

Magias Conhecidas (magias diárias 6/7/6/3): Nível 0 - *Globos de Luz, Detectar magia, Som Fantasma, Luz, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Ler Magias.* 1º Nível - *Enfeitiçar Pessoas, Toque Macabro, Mísseis Mágicos, Escudo Arcano.* 2º Nível - *Reflexos, Invisibilidade.* 3º Nível - *Relâmpago.*

19. A passagem à esquerda (NE 1)

Armadilha: Uma placa de pressão ocupa o corredor (marcado como 19A no mapa). Se qualquer um ficar sobre a placa de pressão, uma pesada porta corrediça cai na entrada da passagem (marcada como 19B no mapa).

Erguer a porta corrediça requer um teste de Força (CD 25). Se bem-sucedido, ela sobe 1 m antes de travar.

Armadilha da Placa de Pressão: ND 1; sem jogada de ataque (não causa dano); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20).

Se os personagens prosseguirem, leia o seguinte:

A passagem se curva para a direita, continua por 9 metros e termina em uma grande porta de ferro, que ocupa o tamanho inteiro da passagem. A porta tem um único buraco de chave.

A porta está trancada. Se os personagens encontraram a chave no meio do pão (encontro 13), ela serve e abre a porta. Caso contrário, a porta pode tanto ser aberta à força por um sucesso em um teste de Força (CD 28), quebrada (dureza 10, 60 PV) ou a fechadura pode ser aberta com um sucesso em um teste de Abrir Fechaduras (CD 35).

20. A Passagem à direita (NE 1)

Armadilha: Uma placa de pressão ocupa o corredor (marcado como 20A no mapa). Se qualquer um ficar sobre a placa de pressão, uma pesada porta corrediça cai na entrada da passagem (marcada como 20B no mapa).

Erguer a porta corrediça requer um teste de Força (CD 25). Se bem-sucedido, ela sobe 1 metro antes de travar.

Armadilha da Placa de Pressão: ND 1; sem jogada de ataque (não causa dano); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20).

Se os personagens prosseguirem, leia o seguinte:

A passagem se curva para a esquerda e continua por 18 metros antes de virar novamente à esquerda. Mas, bloqueando sua passagem 9 metros adiante, está uma pesada porta corrediça.

Se os personagens a examinarem, peça a eles um teste de Observar (CD 15). Em caso de sucesso, eles podem ver um pequeno botão 3 m mais adiante junto da parede além da porta. Para conseguir arremessar um objeto no botão, os jogadores devem ser bem-sucedidos em um teste de ataque à distância. A CA do botão é 18 (devido ao tamanho). Se o botão for pressionado ou atingido por um objeto, a porta corrediça se abre.

21. O Gigante do Gelo (NE 9)

Se os personagens passarem através da porta central em forma de caveira, leia a eles o seguinte:

A passagem se abre em uma grande caverna retangular. Movimentando-se pela caverna está um homem gigante de aproximadamente 5 m. O homem tem pele branca e cabelos louros sujos, e veste grossas peles de animais. Enquanto vocês olham, o gigante ergue um grande baú em uma alta prateleira.

O gigante é Frasor, e esse é seu covil. Se ele enxergar os personagens, ele atira o baú pesado neles - ataque à distância +9 (dano: 2d4+9) - antes de correr em direção a eles com seu enorme machado grande. Não há como barganhar com Frasor.

Ele lutará até a morte.

Gigante do Gelo: 121 PV (ver o Livro dos Monstros, Gigantes para maiores informações sobre Gigantes do Gelo)

O baú contém 3 anéis e uma *poção de curar ferimentos graves*, que cura 3d8+10 PV, identificada em idioma comum.

Nota: Se o Gigante do Gelo houver arremessado o baú, então a garrafa da poção estará quebrada, e a poção, perdida.

Os três anéis são: um anel dourado, na verdade um *anel de resistência elemental maior (frio)* (ver o Livro do Mestre, Capítulo 7, Anéis para maiores informações); um anel de prata, que é um *anel da maldição dos vampiros* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas) e um anel de cobre, que é um *anel de convocar guerreiro* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

22. O Guerreiro de Cristal (NE 4)

À medida que os personagens se aproximam, leia o seguinte:

Bloqueando a passagem em frente está um humanóide alto, que parece ser feito de quartzo puro. O guerreiro de cristal carrega uma lança de quartzo, já preparada para combate.

A única maneira de seguir adiante é lutando com o guerreiro de cristal.

Guerreiro de Cristal: 35 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

23. O Zumbi no Depósito (NE 1)

O corredor termina em uma porta trancada. Se qualquer personagem fizer um teste de Ouvir (CD 14), poderá ouvir passos atrapalhados do outro lado.

Se os personagens abrirem a porta, leia o seguinte:

Jarros e garrafas de várias formas e tamanhos descansam nas prateleiras que preenchem as paredes. Caixas e barris estão empilhadas pelo chão. Um homem de pele cinza com olhos brancos e uma clava em sua mão se arrasta na direção de vocês.

O "homem" é um zumbi. O zumbi ataca qualquer um que entrar no depósito.

Zumbi: 17 PV (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Zumbis, médio).

Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 14) na sala irá revelar o seguinte: numa rolagem de exatamente 14, os jogadores encontram um jarro de caudas de lagarto em conserva, que pesa 0,5 kg (as caudas em conserva não tem qualquer uso nesta aventura).

Para cada 2 pontos adicionais acima de 14, os personagens encontram itens na seguinte ordem: um pouco de alho, uma caixa cheia de dentes variados pesando 0,5 kg (os dentes não possuem uso nesta aventura), quatro ovos grandes de dragão, que pesam 2,5 kg cada (os ovos podem ser usados muito mais tarde na aventura pelo curandeiro - veja o encontro 22, na seção Na Floresta), e um jarro cheio de pó com um bilhete dentro. O bilhete descreve o conteúdo do jarro e seu uso. O jarro é *pó de Szordrins* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas), e pode ser usado no encontro 24 para impedir o rato branco de voltar à forma de dragão.

24. A Feiticeira da Neve (NE 11)

O túnel termina em um grande par de portas duplas. As portas estão destrancadas. Nenhum som pode ser ouvido do outro lado. Se os personagens abrirem as portas, leia o seguinte:

Atrás da porta está uma câmara de teto alto (15 m de altura), que termina em uma muralha de gelo maciça. No centro da câmara está um sarcófago aberto de mármore com sua tampa apoiada a seu lado. Enquanto vocês observam, um pequenino rato branco salta de dentro do sarcófago e se senta no chão. O rato começa a crescer e a mudar de forma!

Se os jogadores tiverem encontrado o *pó de Szordrins* no encontro 23, eles podem utilizá-lo nessa criatura polimorfa. Se assim o fizerem, o dragão permanece como um rato branco.

Nesse caso, utilize as estatísticas abaixo:

Icefang em forma de rato: ND 3; tamanho Miúdo (30 cm de comprimento); DV 15d12; 67 PV; Inic. +2 (+2 Des); Desl. 3 m, Escalada 3 m; CA 14 (toque 14, surpresa 12); Atq Base +3; Agr -; Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d3-4); Atq Ttl: Corpo a corpo: mordida +15 (dano: 1d3-4); Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m; AE Habilidades similares a magia. QE Frio (subtipo), andar sobre o gelo, presença aterradora - resistência Von (CD 16), resistência à magia (RM 16), imunidades, percepção às cegas 10 m, sentidos aguçados, visão no escuro 30 m; TR Fort +9, Ref +12, Von +9; Tend. CM; For 2, Des 15, Con 10, Int 8, Sab 11, Car 8.

Idiomas conhecidos: Dracônico.

Perícias e Talentos: Ouvir + 15, Observar +15 e Procurar +15; Prontidão, Ataque Poderoso, Foco em Arma (mordida).

Habilidades similares a magia: 3/dia - *névoa congelante* e *muralha de gelo*; 1/dia *controlar clima*; Sem Limite: *lufada de vento, névoa.*

Equipamento: Nenhum (ver o Livro dos Monstros, Dragões Cromáticos - Dragão Branco para mais informações sobre Dragão Branco Aduto Jovem)

Caso contrário, o rato polimorfa em seu verdadeiro ser, um dragão branco adulto jovem chamado Icefang ("Presa de Gelo"). Ele é o guarda pessoal da Feiticeira da Neve. Icefang ataca os personagens.

Icefang, dragão branco adulto jovem: ND 7; tamanho G (4,5 m de altura); DV 15d12+45; 112 PV; Inic. +0; Desl. 18 m, vôo 60 m (ruim), nadar 18 m; CA 23 (toque 9, surpresa 23; Atq Base +15; Agr 23; Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4); Atq Ttl: Corpo a corpo: mordida +20 (dano: 2d6+4), corpo a corpo: 2 garras +14 (dano: 1d8+2 cada), corpo a corpo: 2 asas +13 (dano: 1d6+2 cada) e corpo a corpo: golpe com a cauda +13 (dano: 1d8+6); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m (3 m com a mordida); AE Sopro, habilidades similares a magia; QE Frio (subtipo), andar sobre o gelo, presença aterradora - resistência Von (CD 16), resistência à magia (RM 16), imunidades, percepção às cegas 10 m, sentidos aguçados, visão no escuro 30 m; TR Fort +12, Ref +9, Von +9; Tend. CM; For 19, Des 10, Con 17, Int 8, Sab 11, Car 8.

Idiomas conhecidos: Dracônico.

Perícias e Talentos: Ouvir + 15, Saltar +6, Observar +15 e Procurar +15; Prontidão, Ataque Poderoso, Foco em Arma (Mordida).

Sopro (Sob): Cone de frio de 12 m; 5d6 pontos de dano, Reflexos (CD 20) para reduzir o dano à metade.

Habilidades similares à magia: 1/dia - *névoa.*

Equipamento: Nenhum (ver o Livro dos Monstros, Dragões Cromáticos - Dragão Branco para mais informações sobre Dragão Branco Aduto Jovem)

Se os personagens derrotarem Icefang, leia o seguinte:

Uma assustadora risada feminina ecoa pela câmara. Uma bela mulher vestindo peles brancas lentamente se ergue do sarcófago. Ele olha em sua direção e sorri. E não com um sorriso comum, pois ela possui presas enormes.

A Feiticeira da Neve é uma vampira de enorme poder. Em sua vida anterior, ela foi uma feiticeira. Todas as suas habilidades mágicas permanecem com ela em seu estado de morto- vivo.

A Feiticeira da Neve ataca. Se atingida, a feiticeira assume forma gasosa e retorna para o sarcófago para se regenerar.

Feiticeira da Neve, vampiro, morto-vivo médio (criatura-base feiticeira de 7º nível): ND 9; tamanho M (1,72 m de altura); DV 7d12; 60 PV; Inic. +8 (+4 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 20 (toque 14,

surpresa 16); Atq Base +3; Agr +5; Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+2 + drenar energia); Atq Ttl: Corpo a corpo: pancada +5 (dano: 1d6+2 + drenar energia); AE dominação, drenar energia, drenar sangue, filhos da noite, cria. QE alterar forma, características de morto-vivo, cura acelerada 5, forma gasosa, fraquezas vampíricas, patas de aranha, Redução de Dano 15/ prata e mágica, resistência a frio 10 e eletricidade 10, visão no escuro 18 m; TR Fort +2, Ref +9, Von +5; Tend. CM; For 15, Des 18, Con 0, Int 12, Sab 10, Car 21.

Perícias e Talentos: Blefar +13, Concentração +10, Esconder-se +9, Ouvir +10, Furtividade +10, Procurar +9, Sentir Motivação +8, Identificar Magia +9, Observar +10; Prontidão, Reflexos em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Relâmpago, Escrever Pergaminhos, Magia sem Gestos e Magia Silenciosa. Magias Conhecidas (magias diárias 6/8/7/5): Nível 0 - *Globos de Luz, Detectar Magia, Som Fantasma, Luz, Mãos Mágicas, Prestidigitação, Ler Magias.* 1º Nível - *Armadura Arcana, Mísseis Mágicos, Escudo Arcano, Imagem Silenciosa,* e *Sono.* 2º Nível - *Nublar, Aterrorizar* e *Ver o Invisível.* 3º Nível - *Vôo* e *Lentidão.*

(ver o Livro dos Monstros, Vampiro para maiores informações sobre Vampiros. Ver também o Livro do Jogador, Capítulo 3 - Classes, Feiticeiro).

Ao fundo do sarcófago está um pedaço de papel manchado e rasgado, com as palavras "… ouro contra ouro, gema contra gema, deve segurar o que deseja derrotar …", escrito em idioma Comum.

Localização A no Mapa: Se qualquer personagem olhar em volta da caverna, peça a ele que faça um teste de Procurar (CD 20). Se bem-sucedido, leia o seguinte:

Vocês podem ver um baú ornamentado que foi congelado dentro da parede de gelo. O baú está enterrado pelo menos 70 cm dentro da parede.

Irá levar umas duas horas para escavar o baú da parede de gelo, mas o esforço valerá a pena.

O baú está destrancado e não possui armadilhas. Se os personagens abrirem o baú, leia a eles o seguinte:

O baú está repleto de moedas até a borda. Diversas gemas também podem ser vistas no tesouro, mas o ídolo dourado de 25 cm , que está em cima da pilha de dinheiro, chama a atenção.

A estátua é, na verdade, um sentinela guardião. Se qualquer um tocar na estátua (exceto a Feiticeira da Neve), ele se transforma instantaneamente em um sentinela de metal e ataca.

Sentinela de Metal: 55 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

Se os personagens derrotarem o sentinela, eles estão livres para se apossar do tesouro: 600 PO, 10 gemas (valor 10 PO, 20 PO x3, 50 PO x4, 100 PO x2) e 3 poções de *curar ferimentos leves* que recuperam 1d8+2 cada.

Se os personagens encontrarem e desenterrarem o baú, leia a eles o seguinte, após terem derrotado o sentinela. Se eles não encontrarem o baú, leia o texto antes de eles tentarem sair do recinto.

O chão começa a tremer e pequenas pedras caem do teto da caverna. Um todo-poderoso desabamento ecoa por toda a sala - sua origem parece ser a passagem além das suas portas. O estrondo pára, mas o barulho os alertou para as portas, que estão se abrindo.

Um elfo da floresta e um anão aparecem através delas. "Vocês a mataram", grita o elfo.

"Nós estamos livres! Logo vamos poder remover nossos colares da obediência".

O elfo da floresta se apresenta como Redswift e o anão como Stubb. Eles contam aos personagens que eles acabaram de retornar de fora das cavernas para onde a Feiticeira os havia enviado como batedores. A passagem atrás deles desmoronou quase os matando - isso aconteceu (localização 22 no mapa) provavelmente devido à morte da Feiticeira da Neve. Redswift mostra aos personagens a *parede ilusória* (localização B no mapa), afirmando que ele sabia que ela existia, mas que não sabe onde a passagem através dela leva. As planilhas iniciais de Redswift e Stubb como PdMs está incluídas no Apêndice 4 - Personagens.

25. Pegadas (NE 4)

Se os personagens seguirem pela passagem à direita, leia a eles o seguinte:

Dois pares de pegadas de tamanho humano correm paralelamente ao corredor. Um dos pares é negro e o outro, branco.

É possível caminhar pelo estreito corredor sem pisar sobre as pegadas. Para fazer isso, cada personagem deve ter sucesso em um teste de Equilíbrio (CD 10). Em caso de falha, jogue um d6: um número ímpar significa que o personagem acidentalmente tocou umas das pegadas brancas, um número par indica que eles pisaram sobre uma das pegadas negras.

Armadilha: As pegadas são uma armadilha. Qualquer um que tocar as pegadas brancas ativa uma magia *tempestade glacial* (ver o Livro do Jogador, Capítulo 11 para maiores informações). Qualquer um que tocar em uma das pegadas negras ativa uma magia *infligir ferimentos graves*.

Armadilha mágica das pegadas brancas: ND 4; sem jogada de ataque; 6 m de raio de grandes pedras de granizo e gelo (5d6 de dano); Reflexos (CD 16) evita; Procurar (CD 29), Operar Mecanismo (CD 29). A armadilha reinicia imediatamente.

Armadilha mágica das pegadas pretas: ND 2; sem jogada de ataque (3d8+5 de dano); Reflexos (CD 14) evita; Procurar (CD 28), Operar Mecanismo (CD 28). A armadilha reinicia imediatamente.

26. O Orbe de Energia (NE 0)

Se os personagens pegarem o caminho à esquerda, leia a eles o seguinte:

Largada ao chão no canto do corredor está uma pequena bola de vidro.

Esse é um *orbe de energia* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

27. A Caixa de Jóias de Ferro (NE 4)

À medida que os personagens seguirem pela passagem, leia a eles o seguinte:

Contra a parede à esquerda da passagem, está uma caixa de jóias feitas de ferro. A caixa parece bastante comum. Ela possui uma presilha na forma de uma serpente.

Armadilha: A presilha está embebida em veneno de contato. Há um botão secreto localizado no fundo da caixa para abri-la. Os personagens precisam passar em um teste de Procurar (CD 18) para encontrarem o botão.

Armadilha do Veneno de Contato: ND 3; sem jogada da ataque (não causa dano + veneno de Raiz de Terinay); Procurar (CD 18); Operar Mecanismo (CD 18).

Veneno de Raiz de Terinay: Contato; Fortitude (CD 16); Primário 1d6 Des, secundário 2d6 Des.

Dentro da caixa de jóias está um par de *botas élficas* (ver o Livro do Mestre, Capítulo 7, Itens Maravilhosos).

28. Homem das Cavernas (NE 3)

Logo antes de os personagens chegarem à junção em "T", peça a eles um teste de Ouvir (CD 8). Se tiverem sucesso, eles podem ouvir passos suaves vindos do corredor esquerdo. Os passos são de um homem das cavernas neandertal. Se ele enxergar os personagens, ele irá atacar.

Se um combate tiver início, Redswift e Stubb entram em pânico e correm em direção à passagem à direita. Eles não irão parar a não ser que sejam forçados a isso. Eles seguem caminho até a porta (ver o encontro 29).

Neandertal: 18 PV; cinturão com bolsos contendo um disco de metal em forma de estrela (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros).

* O disco de metal é usado no encontro 33.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por terem encontrado o disco em formato de estrela.

29. O Matador de Cérebros (NE 7)

Se Redswift e Stubb já tiverem entrado na sala, peça aos personagens para fazerem um teste de Ouvir (CD 12). Se bem-sucedidos, eles conseguem ouvir um gemido vindo do outro lado da porta. Se eles a abrirem, leia a eles o seguinte:

A porta revela um estranho recinto. Brilhos turvos violeta fornecem a iluminação. No centro da sala, Redswift e Stubb estão ajoelhados em submissão a uma horrível criatura envolta em um manto com uma cabeça semelhante a um polvo. Dois de seus tentáculos estão envoltos nas cabeças de seus amigos.

Se o matador de cérebros enxergar os personagens, ele solta sua contenção de Redswift e Stubb e avança para atacar. Redswift e Stubb agem como se estivessem abalados por 4 rodadas. Se eles se recuperarem antes que o matador de cérebros seja morto, eles se juntam à briga contra ele.

Matador de Cérebros: 45 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

Após acabar com o matador de cérebros, os personagens podem revistar o recinto. A estranha iluminação vem do musgo que cresce na parede. Um teste

de Procurar bem-sucedido (CD 15) irá revelar dois potes de barro em um recesso no muro da caverna. Um pote contém um disco quadrado de metal (este item será usado no encontro 33). O outro contém um pergaminho com uma magia divina de *proteção contra elementos (eletricidade)*.

Conceda ao grupo 2 pontos de Sorte por ter encontrado o disco em formato quadrado.

30. Adaga Animada (NE 1)

O corredor termina em uma porta, que possui uma adaga aparentemente normal cravada nela. A adaga é um objeto animado minúsculo, que se prendeu na porta. Caso qualquer dos personagens liberte a adaga, com um teste de Força (CD 8), esta irá atacar a pessoa que a libertou.

Objeto animado minúsculo (adaga): 2 PV; dureza 10 (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Objetos Animados).

31. O Escudo (NE 5)

Se os personagens caminharem por este corredor, eles podem ver um grande escudo de aço pendurado na parede. O escudo não possui nenhuma insígnia, mas foi polido à exaustão.

Armadilha: A primeira pessoa que tocar no escudo pendurado irá liberar um elemental do ar invisível grande, preso por uma magia *âncora planar menor (ar)*, que irá atacar os personagens. Personagens aptos a ver criaturas invisíveis poderão facilmente enxergar o elemental oculto no corredor antes de encostarem no escudo.

Armadilha da Âncora Planar Menor: ND 5; sem jogada de ataque (sem dano); Procurar (CD 32); Operar Mecanismo (CD 32).

Elemental do Ar (grande): 70 PV (ver o Livro dos Monstros para maiores informações sobre Elementais do Ar).

Uma vez que os personagens tenham derrotado o elemental do ar, eles podem facilmente pegar o escudo. O escudo é um *escudo de aço +3*.

32. Estalactites Ácidas (NE 3)

O túnel termina em outra porta. Ela não está trancada, mas há um pedaço de pergaminho preso à porta. Leia o seguinte:

Redswift retira o pergaminho da porta e o lê. Ao fazer isso, seus olhos se abrem em terror.

"Vejam", diz o elfo da floresta segurando o pergaminho para todos verem. "As palavras estão desaparecendo. Pelos deuses de Titan, o que eu fiz?". Redswift cai de joelhos.

Redswift acabara de ler uma *antiga magia da morte* (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas para maiores informações sobre a *antiga magia da morte*). A magia irá começar a afetar os personagens quando eles chegarem à Stonebridge.

Se os personagens perguntarem a Redswift o que estava no pergaminho, ele conta a eles que era uma antiga *magia da morte*, e ele teme que todo o grupo esteja agora infectado.

Leia aos personagens o seguinte:

"Os efeitos da magia da morte são semelhantes aos de uma doença mágica. E pode iniciar a qualquer momento. Apenas uma pessoa conhece a cura, e ele é Yoritar, o curandeiro. Por sorte, meu irmão Ash e eu crescemos perto de sua casa. A caverna dos curandeiros é próxima do Pico Jovik nas Colinas Pedra da Lua. Precisamos chegar lá o mais rápido possível."

Se alguém abrir a porta, leia o seguinte:

Atrás da porta se encontra uma grande caverna natural. Água pinga das estalactites que pendem do teto da caverna.

O líquido que cai continuamente não é água, mas um ácido corrosivo mortal. Para cada rodada que os personagens ficarem expostos ao ácido, eles sofrem 1d6 pontos de dano (ver o Livro do Mestre, Capítulo 8 - Glossário, Efeitos do Ácido). É impossível atravessar a caverna sem ser atingido pelo ácido pingando. A porta no lado oposto esta trancada.

33. A Caverna da Feiticeira da Neve (NE 5)

O túnel termina em um par de portas duplas. As portas estão destrancadas e não possuem armadilhas. Se qualquer um abrir as portas duplas, leia a eles o seguinte:

As paredes desta caverna circular são cobertas de gelo. No centro da caverna, um grande orbe de vidro repousa no topo de um plinto de gelo. Um orc corre para dentro da caverna vindo das portas opostas e o orbe começa imediatamente começa a brilhar. Os traços de um rosto tomam forma dentro do orbe, e vocês reconhecem a face da Feiticeira da Neve!

De dentro do orbe, sua cabeça começa a gargalhar, e então ela fala: "Embora tenham me matado, vocês não me derrotaram. Meu espírito ainda pode destruí-los. Observem atentamente". O orc, que está segurando o orbe, agarra o colar de metal que está em volta de seu pescoço e grita, procurando pelo ar. Sua face verde se enche à medida que ele desesperadamente tente fazer com que o aperto do colar pare. A imagem da Feiticeira da Neve desdenha orgulhosamente e diz: "Não preciso mais de servos". Com isso, Redswift e Stubb repentinamente agarram seus pescoços.

O espírito da Feiticeira da Neve agora habita o orbe mágico. Nessa forma, ela pode lançar as magias *relâmpago* (dano 8d6, Reflexos CD 18 reduz a metade) e *raio do enfraquecimento* (ataque de toque à distância, bônus de ataque +4, 1d6+5 de penalidade de força, Fortitude CD 16 para negar) uma vez por rodada.

A Feiticeira da Neve lançará seus feitiços em qualquer um que ataque o orbe.

O orbe tem CA 18, 20 PV e Redução de Dano 20/mágico. Se ele for destruído, a caverna começará a ruir. Os personagens devem mover-se com rapidez sobre o gelo para escapar. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15) é necessário para escapar da caverna antes que ela desmorone. Caso alguém falhe, leia o seguinte:

O chão coberto de gelo atrasa sua fuga da caverna desmoronando. Um grande bloco de gelo bate em seu ombro, lançando-o ao chão. Segundos depois, centenas de toneladas de gelo e pedra soterram-no em uma tumba gélida. Sua aventura termina aqui...

Se algum dos personagens atacou o orbe e foi atingido pelos relâmpagos da Feiticeira da Neve, ou caso nenhum dos personagens o ataque, leia o seguinte :

"Estou apreciando ver vocês e seus amigos sofrerem. Desejo prolongar a agonia de todos", anuncia a Feiticeira da Neve. Ela afrouxa o estrangulamento em Redswift e Stubb o suficiente para eles tomarem fôlego, enchendo bem seus pulmões. Duas figuras entram na sala através da porta do lado oposto da sala. Uma é um anão a outra, um elfo. Ambos têm a pele acinzentada e olhares vazios. "Lutem com meus escravos enquanto penso em um jogo para jogarmos" diz a Feiticeira, "Um jogo justo, que poderia dar a vocês a sua liberdade?"

As duas almas desafortunadas são zumbis. Eles avançam e atacam os personagens. Redswift e Stubb estão muito ocupados tentando livrar-se dos colares para ajudarem os personagens de qualquer forma.

Zumbis (médio) (2): 22, 21 PV (ver o Livro dos Monstros para mais informações sobre Zumbis).

Caso os zumbis sejam derrotados, leia o seguinte:

"Eu tenho um jogo que podemos jogar ", gargalha a Feiticeira da Neve. "Espero que enquanto vocês andaram pelas minhas cavernas, vocês tenham encontrado alguns de meus discos de metal de formas variadas. Eis as regras: um de vocês deve pegar um dos discos e escondê-lo em suas mãos. Eu direi uma forma. O quadrado vence o círculo, o círculo vence a estrela e a estrela vence o quadrado. Se vocês ganharem, darei a vocês uma chance de escapar, mas se perderem, vocês morrem. Se escolhermos a mesma forma, jogamos de novo."

A Feiticeira da Neve escolherá o círculo na primeira rodada do jogo, a estrela na segunda, e o quadrado na terceira, se ainda restarem personagens vivos ou se ela não tiver sido derrotada ainda, ela repetirá a sequência de escolhas.

Na primeira vez que um personagem empatar com a Feiticeira, ela ficará com raiva e irá dizer que as regras mudaram e que se houver mais um empate... Ela ganha!

Se um personagem perder uma rodada do jogo, um raio de luz amarela irradia do orbe e atinge o personagem. O personagem atingido deve fazer um teste de resistência de Fortitude (CD 25) ou morrerá.

Caso um personagem ganhe uma rodada do jogo, leia o seguinte:

O orbe enche-se de fumaça branca e se estilhaça. A imagem da Feiticeira da Neve desaparece. Seu grito agudo preenche a caverna. A Feiticeira foi definitivamente derrotada, mas a alegria de vocês dura pouco. A caverna estremece e começa a ruir!

Os personagens devem mover-se com rapidez sobre o gelo para escapar. Um teste de resistência de Reflexos (CD 15) é necessário para escapar da caverna antes que ela desmorone. Caso alguém falhe, utilize as informações dadas anteriormente sobre a fuga da caverna.

Assim que o orbe estilhaça, Redswift e Stubb recuperam-se e correm para a saída: ambos conseguirão fugir com sucesso da caverna.

Se os personagens escaparem das condenadas Cavernas de Cristal, leia o seguinte:

Por algum milagre, vocês não são atingidos pelos fragmentos do que um dia foram as Cavernas de Cristal. Olhando ao seu redor, vocês se surpreendem com a bem-vinda visão do céu azul acima e, montanha abaixo, tudo parece tranquilo. Nem mesmo está nevando. Enquanto vocês começam a descida, vocês lembram de Big Jim Sun e dos motivos que levaram vocês a adentrarem as Cavernas da Feiticeira da Neve. Vocês imaginam que Big Jim Sun pensa que vocês morreram na montanha. Além disso, vocês estão amaldiçoados por um antigo feitiço da morte e devem visitar o curandeiro que vive nas Colinas Pedra da Lua.

Stubb diz, "Minha cidade chama-se Stonebridge", e acrescenta, "Fica a apenas alguns dias de viagem daqui, e é a caminho das Colinas Pedra da Lua. Quando chegarmos, prometo a vocês uma recepção digna de heróis".

Vocês todos partem montanha abaixo.

NA FLORESTA

Esta seção da aventura tem lugar no lado de fora das cavernas. Consulte o mapa da Floresta.

1. O Rio Kok (NE 3/ 9)

Sua jornada para o sul é longa e árdua. Dois dias sem sobressaltos depois de deixarem as cavernas de gelo, vocês alcançam o Rio Kok. Redswift explica que 80 quilômetros à oeste rio acima se encontra Fang, a cidade onde o notório Calabouço da Morte do Barão Sukumvit aguarda seus desafiantes todos os anos para o Desafio dos Campeões. Entretanto, nessa época do ano, Fang dificilmente será mais interessante do que qualquer outra cidade próxima ao rio. Stubb informa que para chegar a Stonebridge, o grupo deve encontrar uma forma de atravessar o Rio Kok.

Redswift sugere que os personagens sigam na direção do rio por enquanto. *"O rio fica mais raso alguns quilômetros adiante e, na pior das hipóteses, nós todos poderemos atravessá-lo"*.

Após aproximadamente dois quilômetros, peça aos personagens para fazerem um teste de Observar (CD 12). Se forem bem-sucedidos, leia o seguinte:

Em meio à margem, vocês podem ver uma grande jangada com um homem dormindo sobre ela.

Se os personagens chamarem o homem e então pedirem a ele para levá-los para o outro lado do rio, ele responde dizendo que é seu dia de folga e que ele está aproveitando seu descanso.

Se os personagens oferecerem a Garin uma boa quantia em dinheiro pela travessia, ele irá concordar (uma boa quantia significa, ao menos, 5 PO por pessoa).

Se atacado, Garin irá se defender.

Garin, humano guerreiro (2º nível): ND 2; tamanho M (1,82 m de altura); DV 2d10+4; 20 PV; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 12 (toque 12, surpresa 10); Atq Base +2; Agr +5; Corpo a corpo: ataque desarmado +5 (dano: 1d3+3 por contusão); Atq Ttl: Corpo a corpo: ataque desarmado +5 (dano: 1d3+3 por contusão); TR Fort +5, Ref +2, Von +1; Tend. N; For 17, Des 15, Con 14, Int 13, Sab 12, Car 6.

Idiomas conhecidos: Comum;

Perícias e Talentos: Esconder-se +4, Saltar +4, Ouvir +3, Furtividade +2, Observar +3 e Natação +7; Prontidão, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Ataque Desarmado Aprimorado.

Equipamento: Jangada, martelo, pregos e pedaços estranhos de madeira.

Caso os personagens continuem descendo a margem, eles irão avistar um barco amarrado a uma árvore 50 metros adiante. O barco pertence ao elfo negro chamado Sorric, que está escondido nos arbustos próximos (faça um teste resistido de Observar/Esconder-se para vê-lo - Sorric ganha um +4 de bônus de circunstância em seu teste, devido à cobertura). Se os personagens tentarem roubar o barco, Sorric irá atacá-los quando eles começarem a remar.

Se os personagens avistarem Sorric e tentarem alugar seu barco ele irá prontamente recusar, atacando os personagens se eles forem insistentes. Sorric não irá atacar os personagens se ele não for visto ou se os personagens não roubarem seu barco.

Cinco quilômetros adiante, a água do rio fica rasa o suficiente para atravessar.

Sorric, elfo negro guerreiro (8º nível): ND 9; tamanho M (1,55 m de altura); DV 8d10+8; 71 PV; Inic. +8 (+4 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 21 (toque 14, surpresa 17); Atq Base +8; Agr +11; Corpo a corpo: sabre +16/+11 (dano: 1d6+8) ou à distância: arco longo +14/+9 (dano: 1d8+2); Atq Ttl: Corpo a corpo: sabre +16/+11 (dano: 1d6+8) ou à distância: arco longo +14/+9 (dano: 1d8+2); TR Fort +7, Ref +6, Von +0; Tend. CM; For 17, Des 19, Con 12, Int 10, Sab 7, Car 7.

Idiomas conhecidos: Comum, Élfico, e Subterrâneo.

Perícias e Talentos: Esconder-se +13, Saltar +10, Ouvir +5, Furtividade +8, Procurar +5, Observar +6; Esquiva, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Acuidade com Arma, Foco em Arma (sabre), Especialização em Arma (sabre).

Equipamento: Corselete de couro +3, sabre +3, amuleto da armadura natural +2, arco longo +2, 15 flechas +1, poção de curar ferimentos sérios (ver o Livro do Jogador, Capítulo 3, Guerreiro para maiores informações).

2. Bandidos! (NE 10)

Peça aos personagens um teste de Ouvir (CD 18). Se forem bem-sucedidos, eles podem ouvir o som de cavalos se aproximando.

Há muitos arbustos para se esconder caso os personagens não queiram ser vistos. Os arbustos adicionarão um bônus de circunstância de +2 aos personagens em seus testes de Esconder-se.

O barulho é feito por um bando de centauros que se aproxima. Se os personagens não se esconderem (ou forem vistos), os centauros chegam mais próximo. Leia o seguinte:

O som retumbante do galope dos cascos fica mais alto e quatro centauros podem ser vistos. Cada um tem um arco atado em seu ombro e carrega uma lança e um escudo. Os centauros se aproximam e formam a uma linha à sua frente. Uma das criaturas se dirige a vocês. Ele tem uma feia cicatriz azul que percorre seu rosto e seu peito, e veste um elmo com chifres. "Eu sou Rangard. O que vocês fazem nas Planícies Pagãs?". Sua voz é profunda e ameaçadora.

Rangard e seu bando não são nada mais do que bandidos. Vêem os personagens como presas fáceis.

Se os personagens falarem com Rangard, ele é brusco e de pouca ajuda. Ele pergunta de onde vieram, e para onde eles estão indo. Se qualquer um mencionar que o grupo têm se aventurado pelas Cavernas de Cristal, Rangard os olha interessado. Ele faz um sinal de forma sub-reptícia aos outros três centauros, e estes começam a aprontar suas armas. Um teste bem-sucedido de Observar (CD 10) permite que os personagens percebam suas intenções.

Rangard questionará bastante os personagens sobre as Cavernas de Cristal e ordenará aos seus centauros que ataquem se ele pensar que os personagens estão carregando algum tesouro.

Rangard, centauro guerreiro (4º nível): ND 7; tamanho G (2,30 m de altura); DV 4d8+16 mais 4d10+16;

81 PV; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 15 m; CA 15 (toque 11, surpresa 13); Atq Base +8; Agr +13; Corpo a corpo: 2 cascos +12 (dano: 1d6+5), corpo a corpo: lança curta +15 (dano: 1d8+5) ou à distância: arco longo +10 (dano: 1d8); Atq Ttl: Corpo a corpo: 2 cascos +12 (dano: 1d6+5), corpo a corpo: lança curta +15 (dano: 1d8+5) ou à distância: arco longo +10 (dano: 1d8); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m; TR Fort +9, Ref +7, Von +4; Tend. LM; For 21, Des 15, Con 19, Int 12, Sab 9, Car 15.

Idiomas conhecidos: Comum, Élfico e Silvestre.

Perícias e Talentos: Esconder-se -2, Ouvir +2, Furtividade +4, Observar +2; Iniciativa Aprimorada, Ataque poderoso, Foco em Arma (lança curta), Foco em Arma (arco longo).

Equipamento: Lança curta +2, escudo grande de madeira.

Centauro masculino guerreiro (3) (2º nível): ND 5 (cada um); tamanho G (2,32 m de altura); DV 4d8+12 mais 2d10+6; 53, 45 e 41 PV; Inic. +3 (+3 Des); Desl. 15 m; CA 14 (toque 13, surpresa 11); Atq Base +6; Agr +11; Corpo a corpo: 2 cascos +10 (dano: 1d6+5), corpo a corpo: lança curta +11 (dano: 1d8+5) ou à distância: arco longo +7 (dano: 1d8); Atq Ttl: Corpo a corpo: 2 cascos +10 (dano: 1d6+5), corpo a corpo: lança curta +11 (dano: 1d8+5) ou à distância: arco longo +7 (dano: 1d8); Espaço/Alcance: 3 m/1,5 m; TR Fort +7, Ref +7, Von +4; Tend. LM; For 20, Des 16, Con 16, Int 12, Sab 10, Car 8.

Idiomas conhecidos: Élfico, Anão e Silvestre.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +5, Esconder-se +2, Ouvir +3, Furtividade +5, Observar +3; Lutar às cegas, Foco em Arma (lança curta), Foco em Arma (arco longo).

3. Um velho (NE 0)

Peça aos personagens para fazerem um teste de Observar (CD 14). Se tiverem sucesso, eles vêem um velho chegando do sul.

Se os personagens pararem e conversarem, leia o seguinte:

A pessoa que se aproxima é um velho homenzinho que carrega um saco em seu ombro.

"Baixem suas armas, não há motivo para me matarem. A única coisa que eu tenho para oferecer é informação - e isso irá custar 2 PO. Eu prometo que não vão se arrepender".

Se os jogadores pagarem a Corin pela sua informação, ele lhes diz para tomarem cuidado. O poço localizado ao sul foi envenenado. Não bebam dele!

Corin, humano guerreiro (1º nível) (78 anos de idade): ND 1; tamanho M (1,72 m de altura); DV 1d10-1; 6 PV; Inic. -2 (-2 Des); Desl. 9 m ; CA: 8 (toque 8, surpresa 8); Atq Base +1; Agr -1; Corpo a corpo: ataque desarmado -1 (dano: 1d3-2); Atq Ttl: Corpo a corpo: ataque desarmado -1 (dano: 1d3-2); TR Fort -1, Ref -2, Von +2; Tend. NB; For 6, Des 7, Con 8, Int 13, Sab 14, Car 10.

Idiomas conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Nenhum.

Equipamento: Um saco cheio de folhas e galhos.

4. Assalto Aéreo (NE 4)

Se algum personagem tiver sucesso em um teste de Observar (CD 12), leia a eles o seguinte:

Circulando por sobre vocês estão quatro criaturas aladas. São verdes e têm as asas membranosas, assim como os braços e as pernas. Elas parecem estar chegando mais perto.

As criaturas são homens-pássaro. O sol que reflete no equipamento dos personagens os atraiu. As criaturas dobram suas asas para trás e mergulham em direção ao grupo.

Homem-Pássaro (4): 20, 16, 19 e 17 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros).

5. Poço de Água (NE 1)

À frente, a terra cedeu e deu origem a um poço d'água natural. Um ogro está deitado imóvel com o rosto na água.

Este poço está mortalmente contaminado (ver abaixo). O ogro está morto. Suas posses foram levadas há muito tempo e partes dele foram comidas.

Veneno (água podre): Ingestão; Teste de Fortitude (CD 16); Dano primário e secundário 1d10 de Constituição.

Doença (variante da Febre do Esgoto): Contato; Fortitude (CD 12) para resistir; dias de incubação: 1d3; dano 1d3 Des e Con.

6. Morri, o Anão - DESCANSE EM PAZ (NE 0)

Leia aos personagens o seguinte:

"Nós devemos chegar a Stonebridge amanhã cedo" anuncia Stubb, "mas estou surpreso de que não tenhamos encontrado ninguém de meu povo ainda".

"Ah, sim, nós encontramos", responde solenemente Redswift, "mas você não quer vê-los desse jeito". Ele aponta a um pedregulho a aproximadamente 50 m a oeste. O corpo ensaguentado do anão está deitado sobre ela, sua cabeça caída para a frente e seu corpo sem movimento. O anão ainda tem seu machado em sua mão.

Stubb corre até o corpo, lamentando. "É Morri, o ferreiro", diz. "Isto parece coisa de trolls da colina. Precisamos chegar o mais cedo possível a Stonebridge, mas temos de enterrar Morri antes".

Após enterrarem Morri, sua sepultura marcada com seu capacete e machado, Stubb segue o caminho rumo a Stonebridge.

7. Vigília (NE 5)

Vocês andaram o dia inteiro e a noite aproxima-se rápido. Redswift avança na frente à procura de um lugar para acampar.

Redswift encontrou um local apropriado e há fogo aceso no momento em que os personagens lá chegam. Durante a noite (duas da manhã), o acampamento será atacado por um lobisomem (em forma híbrida) - qualquer personagem que estiver de guarda pode fazer um teste resistido (Ouvir/Furtividade) para escutar a aproximação do lobisomem. Se não for percebido, o lobisomem irá atacar.

Lobisomem na forma híbrida, ladino (5º nível): ND 7; tamanho M (1,90 m de altura); DV 5d6+5 mais 2d8+4; 35 PV; Inic. +9 (+5 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 17 (toque 15, surpresa 12); Atq Base +5, Agr +9; Corpo a corpo: garra +10 (dano: 1d4+4) ou corpo a corpo: mordida +10 (dano: 1d6+4); Atq Ttl: Corpo a corpo: 2 garras +10 (dano: 1d4+4) e corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6); AE: Maldição da Licantropia. QE: Alterar forma, empatia com lobos, Redução de dano 10/prata, visão na penumbra, faro. Espaço/ Alcance: 1,5 m/1,5 m; TR: Fort +5, Ref +9, Von +4; Tend. CM; For 18, Des 20, Con 15, Int 17, Sab 13, Car 8.

Idiomas conhecidos: Comum, Dracônico, Anão, Élfico, Gigante e Gnoll.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +8, Escalada +8, Esconder-se +10, Ouvir +16, Furtividade +15, Prestidigitação +15, Procurar +16, Observar +16, Acrobacia +13; Prontidão, Luta às Cegas, Esquiva, Iniciativa Aprimorada e Acuidade com arma.

Equipamento: Nenhum.

8. Trolls da Colina (NE 7)

Pelo meio da manhã, Stubb fica bastante ansioso, pois sabe que logo estará em casa. Seu rosto então se entristece ao pensar em Morri, seu falecido amigo. Ele agita seu punho no ar. "Malditos sejam os trolls da colina! ", ele esbraveja.

Uma hora mais tarde, Redswift aponta para as espirais de fumaça que erguem-se ao céu. "Stonebridge!", grita Stubb e começa a correr para casa.

Stubb então pára abruptamente. Redswift corre para alcançá-lo. "Olhem lá!", grita Stubb. " Trolls da colina indo para Stonebridge!".

Um grupo de guerra de seis trolls da colina está realmente se dirigindo para Stonebridge. Seu objetivo é matar tantos fazendeiros anões quanto puderem, nos arredores da cidade. Stubb insiste que os personagens lhe ajudem a despachar os trolls e corre em sua direção.

Trolls da colina (6): 40, 38, 50, 49, 37 e 42 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

9. Stonebridge (NE 0)

A cidade murada de Stonebridge está à sua frente.

Stubb os guia cidade adentro, onde saúda muitos amigos. Vocês logo descobrem que o lengendário martelo de batalha de Gillibran, rei dos anões, foi roubado, e os anões habitantes da cidade estão consternados por sua perda. Stubb, preocupado com a baixa confiança dos anões, os leva a Forja dos Ferreiros, uma taverna cujo dono é seu amigo Perna Comprida. Após fazer com que se sentem e tendo oferecido comida e cerveja, Perna Comprida conta que o martelo de batalha foi apanhado por uma águia e derrubado em algum lugar em meio à Floresta de Darkwood. Ao ouvir isso, Stubb grita: "Então precisamos encontrá-lo, Perna Comprida, e devemos partir imediatamente!". Ele então lhes dá adeus e parte com o taverneiro.

Redswift, que começa a dar sinais de não estar bem, suspira: "A** magia da morte **está começando a me afetar. Não temos tempo para terminar esta refeição. Precisamos chegar até as Colinas Pedra da Lua, e rápido!". As palavras de Redswift começam a falhar. Ele fica em pé, balança levemente e se apóia sobre a mesa. "Por favor, rápido!". Com isso, Redswift se dirige à porta e vai embora.

Se os personagens lembrarem Stubb de que ele está sofrendo os efeitos da *magia da morte*, ele lhes dirá que há coisas mais importantes do que sua vida. A honra dos anões é algo assim, e sem o martelo de batalha, ela está perdida. Ele não pode ser convencido a desistir de sua busca pelo martelo.

10. A Magia da Morte! (NE 5)

Se os personagens seguirem Redswift, leia o seguinte:

Redswift parte de Stonebridge e segue pelo Rio Vermelho pelo leste, em direção às montanhas das Colinas Pedra da Lua. Após aproximadamente 2 quilômetros, ele pára e lhe diz para ficarem em silêncio. "Olhem ali", ele aponta para algumas árvores 20 metros à esquerda de vocês. Nelas estão três trolls da colina afiando suas armas em uma pedra.

Se os personagens não quiserem lutar contra os monstros, ele podem facilmente dar a volta nas árvores sem serem vistos. Caso se aproximarem abertamente dos trolls, ou tentarem se aproximar furtivamente, as criaturas irão atacar tão logo enxerguem os personagens.

Trolls da Colina (3): 40, 40, 38 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

Se os personagens ou matarem os trolls ou os evitarem, leia o seguinte:

Redswift encontra um lugar calmo próximo ao Rio Vermelho e senta, convidando vocês a fazerem o mesmo. O rosto de Redswift está pálido e ele tem gotas de suor pingando de sua testa.

"As areias do meu tempo aqui em Allansia estão se esgotando... rápido.

O curandeiro mora nas Colinas Pedra da Lua, como mencionei antes. Caso eu não chegue até lá, o pico Jovik fica nas colinas do sul. Vocês vão precisar encontrar um caminho para atravessar o rio".

Redswift tenta se erguer, mas não consegue. Ele sorri de leve: "Por favor, me ajudem a levantar. Minha força está indo embora".

Vocês continuam sua caminhada margeando o rio, carregando Redswift com vocês. A cada passo, ele fica mais fraco, até que ele finalmente não resiste. Vocês o colocam no chão, mas é tarde demais para seu companheiro élfico. A** magia da morte **o derrotou, e Redswift está morto.

Vocês enterram o elfo e, pelo resto do dia, continuam indo à margem do rio em direção às colinas.

11. Uma Ponte de Cordas (NE 0)

Leia aos personagens o seguinte:

Vocês estão agora nas Colinas Pedra da Lua. Ao norte, ergue-se o leviatã conhecido como a Montanha do Cume de Fogo, seu pico vermelho-rosado parecendo um vulcão em erupção. Ao sul, uma ponte de cordas transpõe o Rio Vermelho em um ponto estreito, e a leste o rio continua rumo à sua foz.

Os personagems tem à sua escolha tanto virar ao sul e atravessarem a ponte de cordas quanto continuarem para leste costeando o rio, o seguindo até o sopé das Colinas Pedra da Lua a nordeste.

Se eles atravessarem a ponte de cordas, ele estarão nas Colinas Pedra da Lua do lado oeste. Uma trilha leva ao sudeste durante uma pequena distância, então vira a leste no meio de duas colinas (ver o encontro 17).

12. Tronco Oco (NE 4)

Leia aos personagens o seguinte:

À sua esquerda, a mais ou menos 8 metros de distância, vocês podem ver um grande tronco oco.

Peça aos personagens um teste de Observar (CD 10). Se bem-sucedidos, leia o seguinte:

Há um pedaço grosso de videira emaranhado às suas raízes, que seguem pelo lado e para dentro do tronco oco.

Qualquer um que investigar o tronco irá ver que a vinha desaparece dentro do tronco e em meio à escuridão.

Se um personagem puxar a vinha, leia o seguinte:

Quando você puxa a vinha para a luz, você pode ver que ela está repleta de vermes nojentos, do tamanho do seu dedão. Um dos vermes se arrasta em direção à sua mão.

Se o personagem deixar que o verme toque sua mão, ele irá atacar. Os vermes são na verdade larvas da carne (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros). Se as larvas da carne tiverem sucesso em seu ataque, ela automaticamente usará de seu ataque especial para agarrar-se à vítima. Se o personagem puxar a larva de sua mão, ele irá sofrer um dano adicional de 1 PV. Uma vez removida, a larva da carne pode ser facilmente morta sem necessidade de uma jogada de ataque.

Se um personagem descer escalando pela vinha, ele deve fazer um teste de Escalar (CD 5). Em caso de sucesso, leia a ele o seguinte:

Enquanto você desce pela vinha para dentro da escuridão do tronco oco, você subitamente sente o frio e úmido toque de larvas. Elas são do tamanho de seu dedo, e rastejam em direção aos seus braços e corpo. Você sente uma dor aguda em sua mão à medida que uma dessas criaturas crava seus dentes em forma de ganchos em você.

O personagem dentro da vinha sofre um ponto de dano da larva da carne, que agora está grudada nele (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros).

Existem 1d6+2 larvas da carne no personagem, e todas o atacam. Outras 1d6+2 sobem no personagem a cada rodada (até um máximo de 200) até que o personagem deixe a videira, seja caindo ou escalando para fora do tronco.

Um personagem pode remover uma larva da carne por rodada de combate com cada mão livre. Se estiver escalando a vinha, será possível usar apenas uma das mãos, ou o personagem irá cair.

Se o jogador cair no fundo do poço, ele sofre 2d6 pontos de dano pela queda de 6 metros.Enquanto estiver no fundo do lugar, 3d6 larvas da carne chegam a cada rodada (até um máximo de 200) e atacam o personagem.

Só há ossos de humanos e humanóides espalhados no fundo do poço.

13. A Trilha Estreita (NE 2)

À sua esquerda, vocês podem ver que a trilha que segue ao longo do rio se ramifica na direção de algumas árvores ao norte.

Se os personagens seguirem por esta nova trilha, leia o seguinte:

A trilha segue com suas curvas e rodeios por aproximadamente 70 metros antes de terminar em uma cabana de madeira.

Olhando pela janela, os personagens podem ver um homem velho dormindo em uma cadeira de madeira. As prateleiras dentro da cabana estão repletas de jarros de ervas e grãos. Qualquer um que entrar na cabana irá acordar o homem adormecido, que se apresenta como Raast.

Raast anda sem sorte no momento, então se os personagens mencionarem que estão procurando por um curandeiro, ele tentará convencê-los de que ele é quem procuram - um teste resistido de (Blefar/Sentir Motivação) pode revelar sua mentira. Se Raast for bem-sucedido, ele irá tentar vender aos personagens várias ervas e grãos sem valor, insistindo que irão curar a doença. Ele cobra 10 PO por pessoa pela cura sem efeito.

Tão logo os personagens partam, Raast irá fugir para Stonebridge para gastar seus ganhos escusos.

Se o blefe for mal-sucedido, ou se ele for ameaçado, Raast confessa tudo. Ele se desculpa, dizendo que ele é apenas um herbalista e que não sabe nada sobre a localização do curandeiro.

Se atacado, Raast irá se defender até o máximo de suas habilidades:

Raast, o herbalista; humano feiticeiro (3º nível) : ND 3; tamanho M (1,72 m de altura); DV 3d4+9; 18 PV; Inic. +1 (+1 Des); Desl. 9 m; CA 11 (toque 11, surpresa 10); Atq Base +1, Agr +1; Corpo a corpo: adaga +1 (dano: 1d4) ou à distância +3 (dano: 1d4); TR Fort +4, Ref +2, Von +3; Tend. CN; For 9, Des 13, Con 16, Int 16, Sab 10, Car 14.

Idiomas conhecidos: Auran, Comum, Anão, Élfico.

Perícias e Talentos: Blefar +2, Concentração +2, Esconder-se +1, Ouvir +2, Identificar Magia +5, Observar +2; Prontidão, Potencializar Magia, Elevar Magia.

Equipamento: Robe de feiticeiro, *adaga +1;*

Magias Conhecidas (6/6): Nível 0 -- *Globos de Luz, Detectar Magia, Brilho, Luz, Mãos Mágicas.* 1º Nível -- *Escudo Arcano, Invocar Criaturas I.*

Raast tem vários grãos e ervas em seus jarros nas prateleiras. Há grãos suficientes para fazer uma refeição frugal para um personagem, deixando-o alimentado por um dia.

Se os personagens fizerem um teste de Procurar (CD 12), eles encontrarão as economias de Raast: uma pequena caixa de madeira com 22 moedas de cobre dentro.

14. Pulando sobre as Pedras (NE 4)

Peça aos personagens um teste de Observar (CD 10). Se tiverem sucesso, leia a eles o seguinte:

Entre pequenos espaços nas rochas, vocês podem ver as árvores do outro lado do rio. Há uma fumaça subindo de uma fogueira, mas vocês não conseguem ver ninguém.

O rio corre muito rápido aqui, mas também é estreito. Pedras grandes se sobressaem em meio ao rio, e a travessia parece possível saltando de pedra em pedra.

Existem três grandes rochas no meio do rio - saltando de uma para a outra, os personagens podem seguir caminho até a outra margem.

A primeira pedra está a 4,3 m da margem; há, no entanto, distância suficiente para tomar impulso. A próxima pedra está a mais 1,5 m de distância, e a terceira a mais 2 m. Da terceira pedra, a distância é de apenas 2,3 m até a outra margem.

Embora os personagens tenham bastante espaço para saltarem correndo até a primeira pedra, nenhuma das demais é grande o suficiente para permitir tal procedimento - apenas saltos sem esta impulsão são possíveis.

Qualquer personagem que falhar em seu pulo pode cair na água. Se o personagem tiver uma falha no teste de Saltar por uma diferença de 1, ele pode fazer um teste de Reflexos (CD 12): um sucesso faz com ele esbarre na rocha que tentava alcançar. Falhar no salto por uma diferença maior do que 1 significa que o personagem caiu no rio e agora deve ser bem-sucedido em um teste de Natação (CD 15) para alcançar a pedra mais próxima da margem.

Caso os personagens consigam chegar ao outro lado, eles encontram um pequeno acampamento, onde um pato assando com uma aparência deliciosa está no espeto. Um saco de dormir feito de pele de animais também pode ser visto.

Escondendo-se perto do acampamento está um homem selvagem das colinas. Ele viveu sozinho na floresta por toda a sua vida e não tem nenhum nome. Quando os personagens se aproximarem do acampamento, ele corre até eles aos berros. Ele está vestindo pêlos de animais e carrega uma clava.

Selvagem das Colinas, humano guerreiro (3º nível): tamanho M (1,87 m de altura); DV 3d10+6; 26 PV; Inic. +7 (+3 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 13 (toque 13, surpresa 10); Atq Base +3, Agr +5; Corpo a corpo: clava +6 (dano: 1d6+2); ATq Ttl: Corpo a corpo: clava +6 (dano: 1d6+2); TR Fort +5, Ref +4, Von +1; Tend. N; For 14, Des 17, Con 14, Int 11, Sab 11, Car 9.

Idiomas conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Equilíbrio +5, Esconder-se +3, Ouvir +2, Furtividade +3, Abrir Fechaduras +2, Observar +2; Prontidão, Esquiva, Tolerância, Iniciativa Aprimorada, Foco em Arma (clava).

Equipamento: Peles, clava, colar de ossos de peixe (no valor de 1 PO).

Além do acampamento do selvagem, existe uma velha trilha de bodes, que segue colina acima.

A trilha é o único caminho adiante. Se os personagens decidirem não seguir por ele, eles devem ou saltar pelas pedras ou nadar de volta pelo rio.

15. Ash (NE 0)

Em meio às árvores à esquerda de vocês, é possível ver um elfo da floresta. Ele veste um manto verde e armadura de couro. Ele está sentado próximo a uma árvore, entalhando pontas de flechas a partir de galhos. Ele tem uma aparência similar à de Redswift.

Se os personagens perguntarem ao elfo se ele sabe onde o curandeiro vive, ele pergunta a eles porque querem saber.

Caso contem sua história sobre terem sido infectados pela *magia da morte* e mencionarem o falecido Redswift, leia a eles o seguinte:

"Redswift!", grita o elfo. "Ele é meu irmão. Ele sumiu de nossa aldeia há vários meses. Eu temia que a Feiticeira da Neve o tivesse capturado. Meu nome é Ash. Eu estou procurando por ele. Podem me dizer onde ele está?"

Caso os personagens expliquem onde Redswift está, Ash decide ajudá-los antes de ficar de luto pelo irmão.

"Eu os ajudarei a localizar o curandeiro, mas vocês precisarão encontrá-lo sozinhos, porque ele só faz contato com os doentes. Ele foi desfigurado e amaldiçoado com doença e dor pelos Obscuros, os espíritos malignos da noite, por libertar um mago de nome Nicodemus de uma magia da morte imposta por eles. Agora ele faz seu trabalho na solidão das colinas. Sigam-me, pois não temos tempo a perder."

Ash caminha adiante, constantemente alerta para o perigo. Vocês seguem vale acima por uma hora aproximadamente, antes de chegarem a uma ponte de cordas que cruza o rio.

"Devemos atravessar aqui", diz Ash.

Os personagens devem atravessar a ponte com 26 m em fila indiana. Quando a última pessoa da fila estiver na metade da travessia da ponte, peça um teste de Ouvir (CD 10). Em caso de sucesso, eles podem ouvir gritos atrás deles. Leia o seguinte:

Dois trolls da colina estão cortando os apoios da ponte.

Qualquer personagem que estiver ativamente procurando por sinal de problema consegue ver o troll da colina se aproximar - ele levará duas rodadas

de combate até chegar à ponte. Uma vez que tenha chegado lá, qualquer personagem que ainda estiver na ponte deve se apressar para alcançar o outro lado antes que ela caia.

Troll da Colina de Titan (2): 35 e 40 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

Cada personagem na ponte deve fazer um teste de Equilíbrio (CD 10). Se tiverem sucesso, eles conseguem atravessar a ponte antes que ela desabe. É impossível passar por outro personagem que estiver na ponte; dessa forma, se alguém falhar em seu teste de Equilíbrio, quem estiver atrás sofre do mesmo destino. Se falharem, leia o seguinte:

Os malignos trolls da colina cortam a ponte antes que vocês consigam completar a travessia. A ponte desaparece sob seus pés e vocês mergulham 80 m em direção às rochas abaixo. Sua jornada termina aqui...

16. Gavião da Morte (NE 1)

Peça aos personagens um teste de Observar (CD 12). Se tiverem sucesso, eles conseguem ver um grande gavião mergulhando na sua direção. Caso falhem no teste, o gavião da morte ganha uma ação de movimento, ou uma ação padrão devido à surpresa.

Gavião da Morte: 7 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

17. Caverna Sombria nas Colinas (NE 6)

Enquanto os personagens estiverem caminhando pela trilha na colina, peça a eles um teste de Observar (CD 15). Se tiverem sucesso, leia a eles o seguinte:

Vocês podem ver uma entrada para uma caverna um pouco mais acima na colina, mas não há trilha que leve até lá.

A caverna é muito escura em seu interior. Personagens que não possuam Visão no Escuro precisarão de uma fonte de luz para investigá-la.

Caso os personagens decidam se aventurar caverna adentro, eles precisarão fazer um teste de Escalar (CD 5).

Quando dentro da caverna, leia o seguinte:

Uma fonte de luz pode ser vista oscilando de um lado para o outro dentro da caverna. Ela está se movendo em sua direção.

Não há cobertura para se esconder dentro da caverna. Se os personagens esperarem e virem quem está se aproximando, leia o seguinte:

A criatura segurando a lanterna aparece em seu campo de visão, e vocês podem enxergar suas feições horríveis. Seu rosto é pálido e seus olhos são apenas duas faixas de pele sugadas em suas órbitas. Ela sorri para vocês, que podem ver uma boca cheia de dentes enormes, afiados como navalhas.

A criatura é um caçador da noite. Qualquer personagem que olhar para a criatura deve fazer um teste de Vontade (CD 15). Em caso de falha, eles sucumbem à presença aterrorizante do monstro e sofrem -2 de penalidade pela moral em jogadas de ataque, testes de perícias ou de resistência. A penalidade dura até que a criatura seja derrotada ou que os personagens escapem.

O monstro derruba sua lanterna e corre em direção ao personagem mais próximo.

Caçador da Noite: 40 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros)

Se os personagens derrotarem o caçador da noite, eles estão livres para vasculhar o restante da caverna. Ela tem 25 m de comprimento. No fundo dela, está a última vítima da criatura. Os restos de um humano encontram-se no chão, e seus pertences estão jogados em um canto. Eles são: uma lança comum, uma armadura de couro estragada e uma mochila. Dentro da mochila está uma *poção de restauração menor* (identificada em idioma comum).

18. Cascavel (NE 1)

Enquanto os personagens estiverem andando na trilha, há uma chance de que eles não percebam a cascavel em seu caminho.

Peça aos personagens um teste de Observar (CD 28 - este valor inclui o bônus de +15 em Esconder-se da cobra). Em caso de falha, a cascavel ataca a primeira pessoa do grupo.

Cascavel, víbora pequena: 4 PV (ver o Livro dos Monstros, Capítulo 2, Animais para maiores informações sobre Cobras)

Cobra, veneno de víbora menor: Mordida; Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 Con (temporário).

19. Uma Casa na Árvore (NE 6)

Se os personagens tiverem sucesso em um teste de Observar (CD 15), eles conseguem ver uma escada de cordas pendurada em uma árvore à esquerda deles. Uma investigação mais detalhada revela uma pequena casa na árvore aproximadamente 6 m acima na árvore.

Gritar em direção à casa na árvore não gera nenhuma resposta, embora isso irá alertar Drasshk, o meio-orc que mora ali.

Subir na escada de cordas exige um teste de Escalar (CD 5).

O morador, Drasshk, o meio-orc, será alertado tão logo alguém suba a escada. Ele irá atacar a primeira pessoa que entrar em sua casa na árvore.

Drasshk, meio-orc guerreiro (6º nível): ND 6; tamanho M (1,68 m de altura); DV 6d10+6; 41 PV; Inic. +5 (+1 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 9 m; CA 14 (toque 11, surpresa 13); Atq Base +6, Agr +8; Corpo a corpo: machado de batalha +9/+4 (dano: 1d8+4); Atq Ttl: Corpo a corpo: machado de batalha +9/+4 (dano: 1d8+4); Espaço/Alcance: 1,5 m/ 1,5 m; TR Fort +6, Ref +5, Von +0; Tend. CM; For 14, Des 12, Con 13, Int 5, Sab 7, Car 8.

Idiomas conhecidos: Comum, Gigante, Orc.

Perícias e Talentos: Esconder-se +1, Ouvir +0, Furtividade +1, Observar +0; Prontidão, Luta às Cegas, Reflexos em Combate, Iniciativa Aprimorada, Reflexos Relâmpago, Foco em Arma (machado de batalha), Especialização em Arma (machado de batalha).

Equipamento: Machado de batalha e corselete de couro batido.

Drasshk é perito em sobreviver em ambientes selvagens. Sua casa na árvore é cheia de animais, cujas peles foram retiradas, e carnes salgadas. Além dos couros dos animais, os únicos outros itens que podem despertar interesse são um isqueiro de prata e três velas (estes itens serão úteis no encontro 22).

20. O Bárbaro (NE 8)

Peça aos personagens um teste de Ouvir (CD 14). Se bem-sucedidos, eles ouvem alguém roncando alto. O barulho parece vir detrás de algumas pedras grandes a 6 m de distância. Um bárbaro de nome Uthdar está dormindo do outro lado dessas pedras. Se os personagens tentarem passar sem acordá-lo, devem fazer um teste resistido (Furtividade/Ouvir) contra Uthdar (que sofre -6 de penalidade por estar dormindo). Se o bárbaro acordar, ele atacará.

Uthdar, humano guerreiro (8º nível): ND 8; tamanho M (1,72 m de altura); DV 8d10+24; 90 PV; Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 6 m (gibão de peles), base 9 m; CA 16 (toque 12, supresa 13); Atq Base +12; Agr +17; Corpo a corpo: espada longa +17/+12 (dano: 1d8+10); Atq Ttl: Corpo a corpo: espada longa +17/+12 (dano: 1d8+10); TR Fort +11, Ref +4, Von -1; Tend. NM; For 20, Des 14, Con 17, Int 10, Sab 4, Car 8.

Idiomas conhecidos: Comum.

Perícias e Talentos: Esconder-se +2, Ouvir +2, Furtividade +2, Observar -3; Prontidão, Esquiva, Tolerância, Fortitude Maior, Sucesso Decisivo Aprimorado (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).

Equipamento: Espada longa +3, gibão de peles, escudo pequeno de madeira, arco curto e 20 flechas. Um *bracelete de cobre entalhado* (+1 de bônus de aprimoramento de Força enquanto vestido) e um alforje de couro com 6 pontas de flechas de prata (valem 4 PP cada).

21. A Caverna do Curandeiro (NE 8)

Peça aos personagens para fazerem um teste de Observar (CD 14). Se tiverem sucesso, leia a eles o seguinte:

À sua direita, quase escondida entre as rochas, encontra-se uma grande placa de granito, com uma gravura entalhada e elaborada, de um magnífico pássaro cercado por fogo. Além da placa existem degraus de pedra escavados de maneira rústica levando para cima em direção a uma entrada de caverna.

Se os personagens escalarem os degraus e espreitarem a entrada da caverna, leia o seguinte:

Ao olharem para dentro da caverna, vocês percebem que ela se aprofunda para dentro da lateral da montanha. Tochas emanam uma luz misteriosa, iluminando entalhes de madeira e máscaras penduradas nas paredes. Sentado no chão com as costas voltadas para vocês está um homem que veste uma túnica branca.

Sem se voltar, o homem misterioso diz: "Eu sou o curandeiro. Se vocês vieram para ser curados, coloquem-se à minha frente agora".

Se os personagens que foram afetados pela *magia da morte* ficarem em frente ao curandeiro, leia a eles o seguinte:

Seus corações batem mais rápido à medida em que vocês caminham e se colocam em frente ao homem. Quando chegam, vocês podem ver que ele é horrivelmente desfigurado, mas ele se senta ali orgulhosamente, embora dor possa ser percebida em sua expressão. "Que mal recaiu sobre vocês?", pergunta o curandeiro.

Caso os personagens contem ao curandeiro que eles acreditam que uma antiga *magia da morte* os afetou, leia a eles o seguinte:

O curandeiro responde: "O poder da uma antiga magia da morte é difícil de destruir. Eu só pude fazê-lo uma vez, e não foi fácil. Um ritual deve ser executado, ao qual vocês podem não sobreviver. Ainda assim, vocês devem tentar. Eu lhes ajudarei tanto quanto eu puder."

O ritual de cura que os personagens devem executar, guiados pelo curandeiro, é perigoso e complexo, e envolve vários estágios. O curandeiro irá perguntar se os personagens estão prontos para ir adiante, e só então ele irá seguir as etapas descritas abaixo. Qualquer personagem que recusar-se a seguir o ritual não irá ser curado (parágrafos em itálico devem ser lidos para os jogadores)

A. A Máscara da Vida:

O curandeiro entrega a cada um dos personagens infectados uma máscara no formato de um sol dentre aquelas penduradas nas paredes.

Personagens que preferirem não vestir a máscara devem ter sucesso em um teste de Vontade (CD 21) ou sofrer 1d6 (permanente) de dano em Constituição. Aqueles que vestirem a máscara devem fazer um teste de Vontade (CD 12) ou sofrerão o mesmo efeito.

Enquanto vocês vestem as máscaras, vocês sentem como se seus corpos estivessem sendo rasgados de dentro para fora. "Os próximos estágios do processo também são muito perigosos, mas os perigos podem ser reduzidos se vocês tiverem descoberto alguns itens durante sua viagem. Minha ajuda de agora em diante será limitada, vocês terão de viajar para outro lugar para quebrar a magia da morte completamente. Por favor, me sigam", pede o curandeiro.

Personagens não afetados pela *magia da morte* e PdMs podem seguir os personagens infectados ao longo do ritual, mas eles são avisados pelo curandeiro que eles não devem interferir na cura, ou ela pode ser arruinada. O personagem ajudado deve ter sucesso em um teste de Vontade (CD 35) ou sofrerá um dano de 2d6+6 (permanente) em Constituição.

B. Atravessando a Ponte:

O curandeiro aprofunda-se na caverna guiando vocês até a borda de um fosso. Quase não há luz aqui. "Um tronco atravessa o fosso que está na sua frente, e vocês devem caminhar por sobre ele para chegar a parte mais profunda da caverna. Andar no escuro

é muito perigoso: vocês têm uma vela? Se tiverem, podem acendê-la para ajudar na travessia. A vela representa o pequeno brilho da sua esperança". O curandeiro anda por cima do tronco sem o menor esforço.

Personagens infectados devem atravessar a ponte; se eles estiverem segurando uma vela acesa eles devem fazer um teste de Equilíbrio (CD 12 - CD 20 sem a vela). Personagens que falharem caem de uma altura de 45 m (15d6 de dano). Personagens não infectados podem atravessar da maneira que preferirem.

C. Tranquilidade:

"Agora vocês devem se preparar para o próximo estágio. Para sobreviverem, vocês devem se manter completamente calmos. Vocês possuem algum ovo de dragão ? Se possuírem, eu posso usá-lo para preparar uma infusão calmante."

O curandeiro prepara a infusão usando os ovos de dragão e ervas especiais e diz aos personagens para beberem tudo. Um ovo é o suficiente para um personagem. O curandeiro dirá então aos personagens para seguirem, um de cada vez, por uma passagem estreita, lembrando-os de permanecerem calmos.

Enquanto os personagens andam pelo túnel, leia o seguinte:

Vocês podem ouvir uma mulher uivando nas profundezas do túnel. O curandeiro sussurra que esses uivos vem de uma Banshee. Ele diz que se vocês passarem por ela sem medo vocês não sofrerão nada."Não falem com ela, não toquem nela, nem mesmo percebam sua presença. Ela não pode ferí-los se obedecerem às minhas instruções."

Personagens infectados devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 20) para superar seu medo da Banshee. Aqueles que beberam a infusão reduzem a dificuldade para CD 10. Personagens que tiverem sucesso no teste passam pela Banshee sem serem molestados: aqueles que falharem serão atacados.

Se outros personagens ajudarem aqueles que estão sendo atacados, uma outra Banshee aparecerá para lutar com cada personagem que estiver ajudando o primeiro.

Banshee: 60 PV (ver o Apêndice 1 - Novos Monstros). Se a Banshee for derrotada, outra aparecerá para testar o próximo personagem infectado que passar.

D. Asas da Esperança

Vocês continuam em silêncio até ver a luz do sol através de uma rachadura no final da caverna.

Uma vez que todos estejam do lado de fora, leia o seguinte:

O curandeiro se junta a vocês do lado de fora. "Aqui é o mais longe que irei com vocês", ele diz. "A parte final do ritual vocês devem enfrentar sozinhos. Vocês devem estar no topo da Montanha do Cume de Fogo vestindo sua máscaras antes do amanhecer, para assistir ao sol nascendo. Vocês sentarão de pernas cruzadas olhando para o leste. Vocês estarão completamente curados no momento em que os primeiros raios aparecerem no horizonte. Se vocês tiverem algo feito de prata, poderemos atrair um pégaso para levá-los até lá".

Qualquer objeto de prata serve, mesmo uma moeda, jóias ou até mesmo uma ponta de flecha de prata. Se os personagens não possuírem nada feito de prata, leia o seguinte:

"Eu sinto muito", diz o curandeiro. "Então a sua única opção seria caminhar até o topo da Montanha de Fogo, mas vocês não têm esse tempo. A montanha fica a meio dia de caminhada daqui, e a escalada, mesmo para o mais experiente dos alpinistas, levaria dois dias. A magia da morte derrotará vocês com os primeiros raios de luz amanhã".

O curandeiro remove as máscaras de sol e volta para a caverna. Não há mais saída. Sua vida em Allansia acabará amanha pela manhã e ninguém poderá impedir isso agora... Sua aventura termina aqui.

Se cada um dos personagens possuir algo feito de prata, leia o seguinte:

Você entrega a prata ao curandeiro. Ele espera sobre o platô, erguendo os braços acima de sua cabeça, com a prata brilhando ao sol. O curandeiro põe seus dedos nos lábios e assovia muito alto. Alguns momentos depois, vocês ouvem o bater de asas, e um magnífico cavalo alado branco pousa alguns pés adiante de onde o curandeiro está.

"Amarrem a prata em sua crina e comandem-no para levá-los à Montanha do Cume de Fogo. Um pégaso levará vocês a qualquer lugar em troca de prata. É aqui que nos despedimos. Boa sorte. Espero que vocês consigam."

O curandeiro repetirá o chamado até que haja montarias o suficiente para levar a todos os personagens para a montanha (se todos tiverem algo de prata).

Vocês amarram a prata na crina e montam. Inclinando-se para a frente, vocês dizem aos pégasos, "Para o topo da Montanha de Fogo". E, com isso, o animal bate suas grandes asas e se lança aos céus.

Os pégasos voam alto no céu. Ao longe, para o oeste, vocês podem ver a grande área arborizada conhecida como a Floresta de Darkwood e vocês não conseguem evitar imaginar como Stubb e os anões estão se saindo na busca pelo lengendário martelo de batalha do Rei Gillibran.

À sua frente, a Montanha do Cume de Fogo cresce mais e mais. Os pégasos circulam o cume buscando um lugar para pousar e então descem no topo da infame montanha. Ainda restam horas até o amanhecer, então vocês sentam-se sobre a macia e avermelhada cobertura que dá nome à Montanha de Fogo e esperam.

Os pégasos esperarão pelos personagens até depois do amanhecer e então os levarão de volta às Colinas Pedra da Lua.

O topo da Montanha de Fogo é coberto por uma estranha grama vermelha. Esse é o único lugar em Allansia onde ela cresce. A grama libera um gás indetectável capaz de fazer qualquer criatura (exceto pégasos) caírem inconscientes.

Peça aos jogadores que façam um teste de Vontade (CD 35). Se falharem, eles caem inconscientes na grama vermelha. Leia o seguinte (atente para o fato de que todos os personagens, doentes ou não, recebem esse sonho do curandeiro):

Vocês dormem muito, muito profundamente, e têm sonhos estranhos, cheio de imagens estranhas e vívidas.

Sem que vocês saibam, a lua já passou sobre suas cabeças, e o nascer do sol está prestes a acontecer.

Uma pequena imagem perturba seus sonhos, mas é difícil de discerní-la; ela cresce gradativamente, até que a imagem brilhante preenche suas mentes. Um pássaro com um longo bico e uma belíssima plumagem está tentando sair de um círculo de chamas. Parece que o curandeiro está tentando acordá-los.

Peça para cada jogador escrever em um papel o que ele acha que esse pássaro é. Aqueles que escreverem Fênix (ou qualquer grafia semelhante) acordarão imediatamente. Leia o seguinte:

Os primeiros raios do sol da manhã erguem-se sobre as colinas Kay-Pong ao leste. O calor do sol inunda seus corpos. Vocês estão curados da magia da morte. Os Pégasos estão esperando para levá-los de volta às Colinas Pedra da Lua. Novamente, seus pensamentos divagam para imaginar como estarão se saindo Stubb e os anões de Stonebridge. Talvez vocês devam ir até lá oferecer ajuda? A Feiticeira da Neve está derrotada, e a magia da morte foi quebrada. Vocês merecem um longo descanso. Se vocês o terão ou não é outra história...

Aqueles que não souberem o nome do pássaro do qual o curandeiro extrai seus poderes permanecerão dormindo (a menos que passem em um teste de Vontade (CD 20)) e não poderão ser acordados de forma alguma, morrendo dias mais tarde de fome e de sede.

22. Longe Demais (NE 0/10)

Se os personagens ou passarem pela caverna do curandeiro sem a perceberem, ou decidirem ignorá-la e seguir adiante pelas colinas, eles perceberão que as colinas estão tornando-se densas e escarpadas, muito difíceis de se seguir subindo.

A *antiga magia da morte* cobra seu preço. Os efeitos devem ser aplicados agora (ver o Apêndice 2 - Novas Mágicas).

As colinas tornam-se impossíveis de atravessar após 8 km de viagem. Os personagens devem voltar.

APÊNDICE 1- NOVOS MONSTROS

Banshee (de Titan)

Morto-Vivo (Médio)

Dados de Vida:	10d12 (65 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	16 (+6 Natural), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+4/+9
Ataque:	Corpo a corpo: garra +9 (1d6+4) ou mordida +9 (dano: 1d4+4)
Ataque total:	Corpo a corpo: 2 garras +9 (1d6+4) e mordida +4 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Grito
Qualidades Especiais:	Características de morto-vivo.
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +5, Von +9
Habilidades:	For 19, Des 10, Con --, Int 4, Sab 15,Car 12
Perícias:	Escalar +14, Saltar +14, Observar +12
Talentos:	Trespassar, Reflexos Rápidos,Ataque Poderoso
Ambiente:	Áreas externas ou ruínas
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Maligno
Progressão:	11-16 DV (médio)
Ajuste de Nível:	-

Banshees são mortos-vivos horrendos, ouvidos com frequência, mas raramente encontradas, nas terras amaldiçoadas em que habitam. Sua principal característica é um grito de cortar a alma que emitem constantemente, dia e noite, enquanto vagam pelos ermos. Esses seres fantasmagóricos parecem ser espíritos humanos, presos nesse plano e impedidos de descansar como punição por algum crime horrendo cometido enquanto ainda eram vivos.

Na sua nova forma, a Banshee parece-se com um homem ou mulher de pele esquálida, cabelos longos e desgrenhados, uma grande narina e um único dente. Seus olhos são vermelhos, e toda sua dor e raiva reflete-se neles, caso alguém tenha coragem de olhá-los. Seu terrível grito pode causar pavor nos seus oponentes, tornando-os vítimas fáceis para as garras da criatura.

Combate

A Banshee ataca diretamente, sempre usando seu grito. Se o inimigo sucumbir ao grito, ela concentrará seus ataques nessa criatura. A Banshee atacará assim até ser destruída, ou até ter matado todos os seus oponentes.

Grito (Sob)

O grito constante da Banshee afeta como um efeito de ação mental e sônico a todos os que puderem ouvi-lo num raio de 18 metros. As vítimas devem obter sucesso em um teste de Vontade (CD 17) ou ficará amedrontada por 1 rodada. A vítima deve continuar fazendo testes de resistência a cada rodada em que estiver na área de efeito do grito.

Morto-Vivo

Imune aos efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento e doenças. Imune a golpes decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço.

Caçador da Noite

Humanóide Monstruoso (Grande)

Dados de Vida:	9d8+9 (49 PV)
Iniciativa:	+1 (Des)
Deslocamento:	12 m
Classe de Armadura:	19 (-1 tamanho, +2 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+9/+15
Ataque:	Corpo a corpo: garra +15 (dano: 1d8+6) ou mordida +15 (dano: 1d6+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +15 (dano: 1d8+6) e mordida +10 (dano: 1d6+3)
Espaço/Alcance:	3 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Presença Aterradora, Imunidades
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +8, Von +7
Habilidades:	For 23, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 13, Car 12
Perícias:	Escalar +10, Saltar +10, Ouvir +6, Sobrevivência +8
Talentos:	Fortitude Maior, Ataque Poderoso, Rastrear
Ambiente/Terreno:	Qualquer subterrâneo
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Maligno
Progressão:	10-15 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	-

Nas profundezas úmidas de masmorras subterrâneas, muitos perigos espreitam na escuridão, em busca de sua próxima refeição. Os caçadores da noite talvez já tenham sido humanos, mas agora são algo menos do que isso. Curvados pela sua constante busca por comida nos corredores opressivos, eles são criaturas musculosas cobertas por dobras de pele acinzentada. Sua face é terrível - olhos afundados nas órbitas, sempre à espreita, dentes longos como o dedo mínimo de um homem, pele áspera e enrugada. Seus braços são longos e finos e terminam em grandes garras, capazes de estilhaçar rochas ou crânios com a mesma facilidade. Eles podem estar carregando um pequeno lampião para guiar-se durante suas incessantes buscas: mesmo enxergando perfeitamente na escuridão, o lampião garante que as suas vítimas possam enxergar sua figura assustadora e submeterem-se aterrorizadas. Eles eventualmente usam bugigangas sem valor roubadas de suas vítimas, devido ao modo como elas brilham com a luz do lampião.

Combate

Um caçador da noite perseguirá incansavelmente sua presa, e então atacará em silêncio, arrancando pedaços de carne, com suas garras, de suas vítimas aterrorizadas. Caçadores da noite são incansáveis em seus ataques e nunca parecem sentir qualquer ferimento, lutando até a morte.

Presença Aterradora (Sob)

Qualquer criatura a até 9 m de distância que veja a aparência aterradora do caçador da noite deve fazer um teste de Vontade (CD 15) ou ficará abalado (-2 de penalidade em todos os ataques, perícias e testes de resistência) até o caçador da noite ser morto ou a vítima conseguir escapar. Esse teste só deve ser feito na primeira vez que a vítima vê o caçador. Essa habilidade é o motivo pelo qual os caçadores carregam lampiões.

Imunidades (Ex)

Caçadores da noite são imunes a efeitos de ação mental. Isso inclui todas as formas de medo e encantamentos, assim como ilusões.

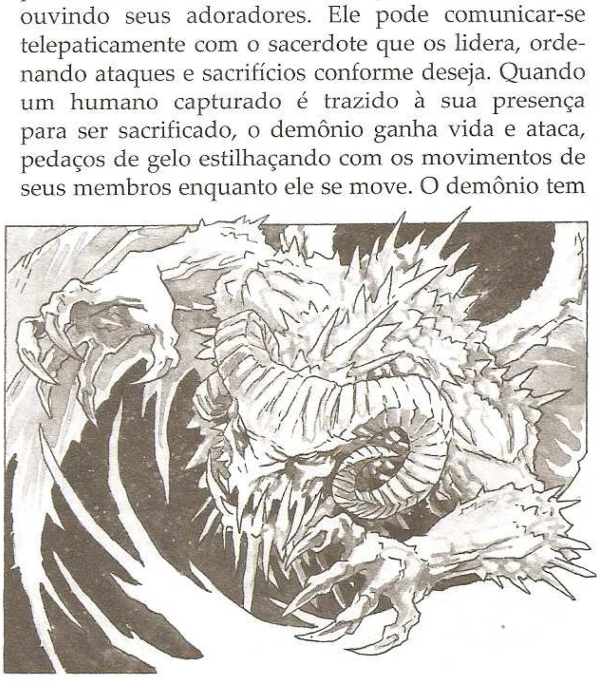
Demônio do Gelo (T'armeru)

Extra-Planar (Enorme - Caos, Frio, Mal)

Dados de Vida:	10d8+10 (55 PV)
Iniciativa:	-1 (Des)
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), vôo 12m (ruim)
Classe de Armadura:	17 (-2 tamanho, -1 Des, +10 Natural), toque 7, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+10/+16
Ataque:	Corpo a corpo: pancadas +16 (dano: 1d10+6)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 pancadas +16 (dano: 1d10+6)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais:	Hálito gélido
Qualidades Especiais:	Frio (subtipo), Redução de Dano 10/mágico, Telepatia
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +6, Von +8
Habilidades:	For 23, Des 8, Con 13, Int 8, Sab 13, Car 12
Perícias:	Escalar +16, Saltar +16, Ouvir +11, Sentir Motivação +11, Observar +11, Natação +16
Talentos	Trespassar, Trespassar Aprimorado, Ataque Poderoso
Ambiente:	Qualquer frio
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Maligno
Progressão:	11-16 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	-

Os caçadores das Montanhas do Dedo de Gelo sussurram sobre um vale, no alto das montanhas, de onde hordas de orcs, goblins e neandertais saem para atacar postos comerciais e vilarejos para conseguir escravos e vítimas para seus sacrifícios. Os saqueadores são surpreendentemente disciplinados e muitos acreditam que eles são liderados por um ser maligno que os treinou. De fato, seu líder é um poderoso demônio do gelo, chamado ao plano terreno por seus devotados seguidores.

Na maior parte do tempo, ele simplesmente espera, parado como uma estátua de gelo, observando e ouvindo seus adoradores. Ele pode comunicar-se telepaticamente com o sacerdote que os lidera, ordenando ataques e sacrifícios conforme deseja. Quando um humano capturado é trazido à sua presença para ser sacrificado, o demônio ganha vida e ataca, pedaços de gelo estilhaçando com os movimentos de seus membros enquanto ele se move. O demônio tem



pelo menos 6 m de altura, é gordo e forte. Sua cabeça sinistra possui dois enormes chifres curvos. Em suas costas, um enorme par de asas de morcego extendem-se por quase 9 m de envergadura. O demônio de gelo é completamente branco, como se fosse feito completamente de gelo.

Combate
O demônio de gelo ataca com seus dois enormes punhos enquanto exala uma névoa congelante sobre seus oponentes. Se o demônio for derrotado, seu corpo se estilhaça como um bloco de gelo, e seu espírito é banido de volta ao inferno.

Frio, Subtipo (Ex)
Imune ao frio. O demônio de gelo sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado do teste de resistência.

Hálito Gélido (Sob)
Como uma ação livre, o demônio de gelo exala uma névoa congelante, que o envolve quando em combate num raio de 3 m. Todas as criaturas dentro dessa névoa devem fazer um teste de Fortitude (CD 16) ou sofrer 1d6 pontos de dano por frio. Esse teste de resistência deve ser feito a cada rodada que a vítima permanecer em meio à névoa.

Telepatia (Sob)
Como uma ação livre, o demônio de gelo pode se comunicar telepaticamente com qualquer criatura, a até 30 m, que fale algum idioma.

Gavião da Morte
Animal (Minúsculo)

Dados de Vida:	1d8 (4 PV)
Iniciativa:	+3 (+3 Des)
Deslocamento:	3 m, vôo 18 m. (médio)
Classe de Armadura:	17 (+2 tamanho, +3 Des, +2 natural), toque 15, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+0/-10
Ataque:	Corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d4-2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +5 (dano: 1d4-2)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Nenhuma
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +5, Von +2
Habilidades:	For 6, Des 17, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6
Perícias:	Ouvir +6, Observar +6*
Talentos:	Nenhum

Ambiente:	Qualquer Floresta, planícies, colinas e montanhas
Organização:	Solitário ou Par
Nível de Desafio:	1/3
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	-
Ajuste de Nível:	-

O Gavião da Morte é um predador natural, que busca carne fresca para alimentar a si e seus filhotes. Eles lembram gaviões normais, mas têm uma envergadura maior (2,10 m).

Essas aves ganharam esse nome por não terem medo de atacar nenhuma criatura. Muitas caravanas viajando pela Passagem do Dente de Troll reportam ter sofrido ataques por Gaviões da Morte.

Combate
Gaviões da Morte combinam ambas as garras em um único ataque.

Perícias
Gaviões da Morte ganham um bônus racial de +8 em testes de Observar durante o dia. Esse bônus não está aplicado na tabela de estatísticas do Gavião.

Guerreiro de Cristal
Construto (Médio)

Dados de Vida:	6d10 (33 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	6 m (não pode correr)
Classe de Armadura:	25 (+15 natural), toque 10, surpresa 25
Ataque Base/Agarrar:	+4/+8
Ataque:	Corpo a corpo: pancada +8 (dano:1d8+4); ou à distância: lança curta +8 (dano: 1d6 + 6, 20/x3)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +8 (dano:1d8+4); ou à distância: lança curta +8 (dano: 1d6 + 6, 20/x3)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Construto, Redução de Dano 15/concussão, Resistência Elemental, Vulnerabilidade Sônica.
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 19, Des 10, Con --, Int --, Sab 11,Car --
Perícias:	Nenhuma
Talentos:	Nenhum

Ambiente:	Qualquer
Organização:	Solitário ou Patrulha (2 - 4)
Nível de Desafio:	4
Tesouro :	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	7-8 DV (Médio), 9-12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	-

Uma das maiores desvantagens que um mago sofre ao buscar o poder e as artes arcanas é o tempo gasto em pesquisas frustrantes e rituais tediosos e, com isso, a falta de tempo para treinar os caminhos do guerreiro. Conseqüentemente, muitos magos são bastante fracos e indefesos contra muitos ataques. Para protegerem-se disso, várias defesas foram inventadas: uma delas é o guerreiro de cristal. Após um demorado processo de esculpir e animar, o guerreiro de cristal resultante é colocado para patrulhar corredores, salas e passagens da moradia do mago.

Combate

Qualquer um que não for reconhecido por um guerreiro de cristal em patrulha será atacado sem piedade. Guerreiros de cristal não tem nenhum instinto de sobrevivência, nem medo.

Construto

Imune a efeitos de ação mental, veneno, sono, paralisia, atordoamento, doenças, efeitos de morte e similares. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidade, dreno de energia ou morte por dano maciço.

Redução de Dano (Ex)

Guerreiros de cristal são bastante difíceis de ferir com armas cortantes ou perfurantes - o dano de qualquer ataque desse tipo é reduzido em 15 pontos. Ataques de concussão e efeitos de energia (como *mísseis mágicos*) os afetam normalmente.

Resistência Elemental (Ex)

Por causa de sua construção, guerreiros de cristal são bastante resistentes a ataques elementais. Eles têm Resistência 10 contra ácido, eletricidade, frio e fogo.

Vulnerabilidade Sônica (Ex)

Sua estrutura cristalina é vulnerável a ataques sônicos. Caso falhe em um teste de resistência contra um efeito sônico, o guerreiro de cristal sofre dano dobrado.

Construção

O mago deve primeiro conseguir um grande bloco de quartzo puro e esculpí-lo na forma de um humanóide, utilizando martelo e cinzel especialmente tratados. A estátua então será temporariamente animada por um longo ritual, que é bastante semelhante ao ritual de criação de um golem. Quando completo, o guerreiro de cristal pode memorizar o rosto de duas pessoas ou um símbolo particular; essas pessoas ou qualquer um portando o símbolo terão sua passagem permitida: qualquer outro será prontamente atacado. Os rituais de animação demoram uma semana para serem completados, e o mago deve trabalhar pelo menos oito horas por dia durante esse período. O personagem precisa ter o talento Criar Armaduras e Armas Mágicas. Os materiais necessários custam 20.000 PO (destes, 10.000 PO refere-se ao custo do quartzo).

Criação

Criar o corpo do guerreiro exige um teste de Ofícios (Escultura) CD 16. O criador deve ser de 10º nível e capaz de lançar magias arcanas. Completar o ritual consome 500 XP do criador e necessita das magias *vigor do urso*, *tarefa/missão*, *metamorfose* e *pele rochosa*.

Homens-Pássaro, Colinas Pedra da Lua

Humanóide monstruoso (Médio)

Dados de Vida:	3d8+3 (16 PV)
Iniciativa:	+3 (Des)
Deslocamento:	6 m (4 quadrados) ou Vôo 15 m (médio)
Classe de Armadura:	14 (+3 Des, +1 natural), toque 13, surpresa 11
Ataque Base/Agarrar:	+3/+4
Ataque:	Corpo a corpo: garra +4 (dano 1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +4 (dano 1d4+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques especiais:	Mergulho, Gancho Celeste
Qualidades especiais:	Nenhuma
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +6, Von +3
Habilidades:	For 13, Des 16, Con 13, Int 6, Sab 11,Car 8
Perícias:	Escalar +7, Saltar +7, Observar +6*
Talentos:	Ataques múltiplos
Ambiente:	Colinas
Organização:	Solitário, Gangue (2-6) ou Tribo (10-30)
Nível de Desafio:	1
Tesouro	Padrão
Tendência:	Geralmente Caótico e Neutro
Progressão:	4-5 DV (médio)
Ajuste de Nível:	-

Tribos de homens-pássaro são encontradas em áreas montanhosas por toda Allansia e Kakhabad, aninhadas em vilarejos ou cavernas, nos mais altos picos. Eles são baixos e esguios, com músculos peitorais especialmente poderosos, que fazem suporte a um grande par de asas emplumadas. Suas bocas são bicos curvos e afiados, e ambos os braços e pernas terminam em garras cortantes. Eles

são cobertos por pêlos curtos, quase uma penugem, que variam de cor, desde o verde passando pelo marrom até o cinza e negro, dependendo da tribo. Homens-pássaro falam com vozes finas e trinadas, que podem mudar para silvos agudos e desconcertantes quando eles mergulham dos céus para atacar seus inimigos.

As tribos das Colinas Pedra da Lua, no norte de Allansia, são bastante primitivas para sua raça. Atraídas por objetos metálicos, que consideram grandes sinais de *status*, elas atacarão aventureiros solitários utilizando-se de grandes números. São criaturas bastante covardes, e uma demonstração de força por parte da vítima pode com freqüência espantá-los, que irão em busca de uma presa mais fácil.

Combate

Uma das técnicas favoritas dos homens-pássaros é agarrar uma vítima e carregá-la aos céus, para então largá-la para cair nas rochas muito abaixo. Em outros casos, eles mergulharão em direção aos inimigos e recuarão de novo repetidamente, cortando com suas garras e armas.

Mergulho (Ex)

Um homem-pássaro que ataque em carga vindo do céu, sobre seu alvo pode atacar com duas garras adicionais utilizando o mesmo Bônus Base de Ataque que normalmente utilizam.

Gancho Celeste (Ex)

Homens-pássaro podem bater suas asas furiosamente para erguer uma criatura de tamanho médio ou menor aos céus. Eles conseguem mantê-la no ar por até 9 m.

Larva da Carne

Aberração (Minúscula)

Dados de Vida:	1 PV
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	1,5 m(não pode correr)
Classe de Armadura:	18 (+8 tamanho), toque 18, surpresa 18
Ataque Base/Agarrar:	+0/ --
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +3 (dano: 1)
Espaço/Alcance:	0,75 m/0 m
Ataques Especiais:	Prender-se
Qualidades Especiais:	Percepção às cegas 3 m
Testes de Resistência:	Fort +2, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 1, Des 10, Con 11, Int 2, Sab 11, Car 2
Perícias:	Escalar +4
Talentos:	Nenhum
Ambiente:	Qualquer subterrâneo, qualquer pântano
Organização:	Massa (1-200)
Nível de Desafio:	1/6
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro e Maligno
Progressão:	-
Ajuste de Nível:	-

Vagar por velhas tumbas ou masmorras pode ser o melhor método para um aventureiro ganhar fama e

fortuna, mas não sem seus percalços. Assim como há grandes criaturas, existem perigos bem menores, como as larvas da carne. Essas larvas repulsivas escondem-se em restos apodrecidos e outros cantos escondidos, esperando pelo cheiro de carne humana passar por perto. Elas são cegas, mas podem facilmente sentir o odor de sua vítima, antes de cravar nela seus dentes serrilhados.

Combate

A larva da carne normalmente ataca aqueles que perturbam seu local de repouso, procurando em meio a destroços ou algo semelhante. Elas mordem e prendem-se na carne, consumindo-a muito rapidamente. As larvas da carne soltarão da sua vítima após consumirem uma quantidade (3 PV) de carne para cada larva.

Prender-se (Ex)

Se a larva da carne atingir sua vítima, ela automaticamente prende-se à carne. Após isso, ela causa automaticamente 1 ponto de dano por rodada, até que tenha causado 3 pontos de dano, e então ela solta-se da vítima, inchada de carne fresca. Caso seja arrancada do ferimento, ela causará 1 ponto extra de dano ao rasgar a pele. A larva da carne é facilmente removida e morta - um personagem pode se livrar de seis delas por rodada.

Percepção às cegas (Ex)

Larvas da carne usam seu olfato apurado para "ver" qualquer coisa a uma distância de até 3 m delas.

Perícias

Larvas da carne usam Destreza para fazer testes de Escalar, ao invés de usar Força

Lobo da Neve

Animal (Grande)

Dados de Vida:	4d8+4 (22 PV)
Iniciativa:	+2 (Des)
Deslocamento:	15 m
Classe de Armadura:	14 (+1 Des, +4 natural, -1 tamanho), toque 10, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar:	+0/+5
Ataque:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: mordida +5 (dano: 1d6+5)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Imobilização
Qualidades Especiais:	Faro
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +5, Von +1
Habilidades:	For 21, Des 13, Con 15, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias:	Esconder-se +6*, Ouvir+6, Furtividade +5, Observar +6, Sobrevivência +2*
Talentos:	Acuidade com Arma (mordida)
Ambiente/Terreno:	Qualquer frio, colinas, planícies e montanhas
Organização:	Solitário, par ou matilha (7-16)
Nível de Desafio:	2
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	5 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	-

No extremo norte de Allansia, a espécie conhecida como lobos da neve pode ser encontrada. Eles são maiores do que os lobos normais e são matadores selvagens, que não temem nada. Cobertos por pêlos brancos, eles são quase invisíveis em seu ambiente natural. Apenas seus olhos vermelhos de fúria e fome entregam sua localização. Os Toa-Suo treinam lobos da neve e os utilizam para caçar yetis e gigantes do frio.

Combate

Os lobos da neve utilizam seu ambiente para esconderem-se enquanto se aproximam de suas presas. Os Lobos tentarão imobilizar seus oponentes e então mordê-los com seus enormes dentes.

Imobilização (Ex)

Um lobo da neve que atinja seu oponente pode tentar imobilizá-lo como uma ação livre (ver o Livro do Jogador, Capítulo 8, Imobilização para maiores informações) sem a necessidade do ataque de toque e sem provocar ataques de oportunidade. Se a tentativa falhar, o oponente não pode tentar reagir e imobilizar o lobo da neve.

Perícias

Um lobo da neve recebe um bônus racial de +8 em testes de Esconder-se quando na neve e um bônus racial de +6 em Sobrevivência quando utilizando seu faro para rastrear.

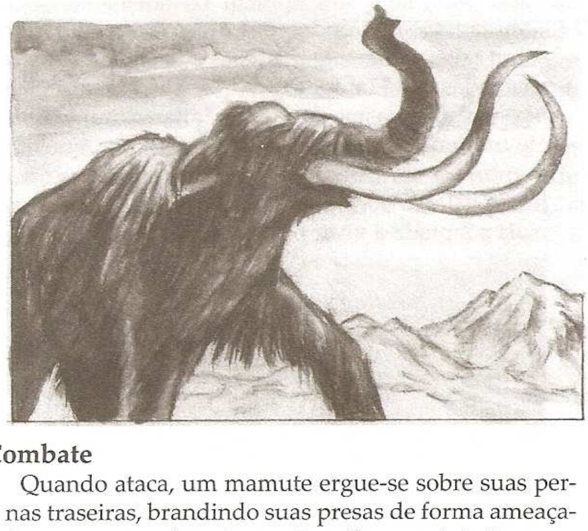
Mamute

Animal (Enorme)

Dados de Vida:	11d8+55 (104 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	12 m
Classe de Armadura:	15 (-2 tamanho, +7 natural), toque 8, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+8/+26
Ataque:	Corpo a corpo: presas +16 (dano: 2d8+15)
Ataque Total:	Corpo a corpo: pancada +16 (dano: 2d6+10), 2 pisadas +11 (dano: 2d6+5) e presas +11 (dano: 2d8+15)
Espaço/Alcance:	4,5 m/3 m
Ataques Especiais :	Atropelar (dano: 2d8 +15)
Qualidades Especiais:	Faro
Testes de Resistência:	Fort +12, Ref +7, Von +4
Habilidades:	For 30, Des 10, Con 21, Int 2, Sab 13, Car 7
Perícias:	Ouvir +6 e Observar +6
Talentos:	Nenhum
Ambiente/Terreno:	Qualquer frio
Organização:	Solitário ou Manada (2-10)
Nível de Desafio:	8
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	12-22 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	-

Mamutes são animais enormes e peludos semelhantes aos elefantes, mas que vivem apenas em climas frios. Eles são criaturas raras, encontrada mais freqüentemente nas Planícies do Norte, ao redor das Montanhas do Dedo de Gelo, mas algumas manadas desgarradas já foram avistadas em outras áreas frias. Eles normalmente têm uma cor marrom escura, com enormes presas curvas protuberando-se à sua frente. Eles são razoavelmente dóceis, e andam em pequenas manadas em busca de vegetação para alimentarem-se.

Mamutes são caçados por muitas tribos do norte, tanto humanos como Toa-Suo, pela sua carne, marfim e peles quentes. Lendas contam de uma época em que os mamutes andavam pelas planícies verdejantes. Grandes manadas não eram incomuns, mas isso tudo faz parte de um passado longínquo. O mamute está sendo caçado até a extinção.



Combate

Quando ataca, um mamute ergue-se sobre suas pernas traseiras, brandindo suas presas de forma ameaçadora, e tentam derrubar e atropelar seus inimigos.

Atropelar (Ex)

Um mamute pode atropelar criaturas de tamanho médio ou menor e causar automaticamente o dano de suas presas. Qualquer oponente que não fizer um ataque de oportunidade contra o mamute, pode fazer um teste de Reflexos (CD 20) para sofrer apenas metade do dano.

Matador de Cérebros

Aberração (Grande)

Dados de Vida:	7d8+14 (45 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	18 (-1 tamanho, +4 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+5/+7
Ataque:	Corpo a corpo: 6 tentáculos +9 (dano: 1d4+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: 6 tentáculos +9 (dano: 1d4+2)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Habilidades Especiais:	Olhar Hipnótico, Dreno Mental
Qualidades Especiais:	Nenhuma
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +6, Von +7
Habilidades:	For 15, Des 18, Con 15, Int 10, Sab 15,Car 14
Perícias:	Escalar +7, Arte da Fuga +9, Saltar +4, Ouvir +7, Observar +7
Talentos:	Acuidade com Arma, Ataques Múltiplos
Ambiente:	Qualquer Subterrâneo
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Maligno
Progressão:	8-12 DV (Grande)
Ajuste de Nível:	-

Muitas são as lendas entre as raças subterrânas sobre as terrivelmente malignas e horrendas criaturas chamadas matadores de cérebros. Eles vivem em colônias isoladas nas profundezas da terra, muito abaixo até mesmo das escavações dos anões, e raramente se aventuram em direção à superfície. Eles detestam a luz, o calor e a vida em si; nunca houve outra raça mais adaptada a viver na escuridão.

Sua aparência é bizarra, como se um polvo tivesse de alguma forma se mesclado ao corpo de um poderoso humanóide. A pele é lisa e escorregadia com uma camada de muco, e sua cor é um roxo esverdeado enojante. Quando se movimentam, seus tentáculos movem-se descontroladamente, como se farejando criaturas vivas para se alimentar.

Eles se vestem com longos e ondulantes robes com desenhos estranhos. Fitar os olhos de um matador de cérebros, dizem, é como olhar ódio, puro e imaculado. É também muito pouco sábio, pois em seus olhos ele carrega sua mais poderosa arma - um poderoso olhar hipnótico capaz de cravar-se em um homem e rapidamente trazê-lo para o alcance dos seus tentáculos.

Combate

Matadores de cérebros tentarão primeiro hipnotizar seus oponentes, para então agarrar sua cabeça com os tentáculos e drenar suas mentes. Se isso não incapacitar seu oponente, eles atacarão com os tentáculos para agarrá-lo novamente - mas, se forem muito feridos, eles fugirão, pois no fundo são criaturas covardes.

Olhar Hipnótico (Sob)

Ataque visual com alcance de 9 m, qualquer um que seja atingido pelo olhar de um matador de cérebros deve obter sucesso em um teste de Vontade (CD 15) ou ficará atordoado por 1d6 rodadas.

Dreno Mental (Sob)

Caso um matador de cérebros consiga atingir um inimigo atordoado utilizando-se de seus tentáculos, ele prenderá a cabeça da vítima em seu terrível abraço. Qualquer um preso pelos tentáculos de um matador de cérebros está sujeito a sofrer dano temporário de 1d4 pontos de Inteligência, Sabedoria e Carisma a cada rodada que permanecerem agarrados. Se o oponente se recuperar do atordoamento, ele pode se livrar dos tentáculos como uma ação livre, pois o matador não consegue usar seus tentáculos para efetivamente apertar.

Neandertal (Homem das Cavernas)

Humanóide (Médio)

Dados de Vida:	2d8+4 (13 PV)
Iniciativa:	+0
Deslocamento:	6 m (gibão de peles), base 9 m
Classe de Armadura:	14 (+1 natural, +3 gibão de peles), toque 10, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2
Ataque:	Corpo a corpo: clava +2 (dano: 1d6+1) ou lança curta +2 (dano: 1d8+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: clava +2 (dano: 1d6+1) ou lança curta +2 (dano: 1d8+1)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Nenhuma
Testes de Resistência:	Fort +5, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 13, Des 10, Con 15, Int 6, Sab 11,Car 8

Perícias:	Escalar +4 e Saltar +3
Talentos:	Ataque Poderoso
Ambiente/Terreno:	Planícies e montanhas frias, subterrâneo
Organização:	Solitário, Par, Grupo de Caça(3-10), Tribo (11-60)
Nível de Desafio:	½
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Caótico e Neutro
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	-

Os brutais semi-humanos conhecidos como neandertais são uma raça primitiva e violenta encontrada em diversas áreas. Eles normalmente são encontrados em grupos de caça ou em assentamentos - geralmente simples círculos de cabanas rústicas ao redor de totens ou estátuas religiosas. Parecem-se com humanos magros e sujos, com cabelo desgrenhado e unhas grandes, quase como garras. Eles costumam carregar lanças grosseiras e facas, e podem usar adornos pobres nos pescoços, orelhas e narizes. São criaturas não muito inteligentes, e às vezes são encontrados seguindo um líder mais esperto - um orc, goblin ou talvez até mesmo um humano maligno. Neandertais possuem todo um panteão de deuses primitivos, pois eles adoram tudo aquilo que não entendem, desde uma montanha até o sol. Um membro de uma tribo pode ser um sacerdote, vestido com ossos, penas e chocalhos, e coberto em pinturas tribais bizarras. Eles não têm nenhum tipo de poderes especiais, exceto um grande senso de dramaticidade e rituais - qualquer um que demonstre magia real a um neandertal será tratado como nada menos que um deus!

Existem tribos ainda mais primitivas de neandertais que vivem principalmente em cavernas nos subterrâneos: esses primitivos são chamados de Homens das Cavernas. Eles raramente usam armaduras e usarão clavas simples mais freqüentemente do que lanças.

Personagens Neandertais

Neandertais são uma raça bruta, e tipicamente sua classe favorita é o bárbaro.

Combate

Neandertais são pouco inspirados no tocante a táticas de batalha; eles tendem a correr para cima do inimigo gritando e berrando gritos de guerra incompreensíveis. Ocasionalmente, quando famintos, eles tentarão tocaiar uma vítima, então atacando da forma usual. Eles preferem usar lanças e armas de concussão improvisadas, pois eles não têm a habilidade para forjar armas de metal.

Sentinela de Metal

Construto (Médio)

Dados de Vida:	12d10 (66 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	6 m (não pode correr)
Classe de Armadura:	24 (+14 natural), toque 10, surpresa 24
Ataque Base/Agarrar:	+6/+10
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +10/+5 (dano: 1d8+4)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +10/+5 (dano: 1d8+4)
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Construto, Proteção contra dano
Testes de Resistência:	Fort +4, Ref +4, Von +4
Habilidades:	For 19, Des 10, Con --, Int --, Sab 11, Car --
Perícias:	Nenhuma
Talentos:	Nenhum
Ambiente/Terreno:	Qualquer
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	10
Tesouro:	Nenhum
Tendência:	Sempre Neutro
Progressão:	-
Ajuste de Nível:	-

Magos e nobres se utilizam de diversos recursos para proteger seus tesouros e posses, incluindo golens, guerreiros de cristal e sentinelas. Criados pela primeira vez por um feiticeiro a serviço do Barão Kognoy de Kay-Pong, uma província ao leste de Fang, estes últimos são poderosos e quase invisíveis protetores. Diferentemente da maioria dos guardiões, eles são muito fáceis de controlar. Eles são criados derramando uma poção mágica especialmente preparada sobre uma gema ou um pedaço de metal, para criar um sentinela feito do mesmo material. O material, coberto de poção (normalmente uma moeda de ouro ou um pequeno diamante) manterá sua forma até ser tocado por qualquer ser vivente. Ao criar um sentinela, é sábio fazer uso de pinças!

O objeto coberto com a poção é geralmente colocado no topo de uma pilha de tesouros, onde ele vai ser provavelmente o primeiro item a ser pego por um ladrão. Uma vez tocado, ele imediatamente se transforma em um grande e poderoso guerreiro. O sentinela não pode ser afetado por ataques, a não ser que o oponente esteja em contato com um pedaço do mesmo material de que o sentinela é feito. Assim, para danificar um sentinela de Ouro seu oponente deve segurar uma peça de ouro em sua mão. Se derrotado, o sentinela volta à forma original e não se transformará novamente.

Combate

O sentinela atacará incessantemente qualquer criatura viva que ele consiga enxergar. Se acabarem seus alvos, ele simplesmente esperará por mais durante uma hora, após a qual ele reverterá novamente para sua forma original, aguardando pelo próximo ladrão incauto.

Construto

Imune a efeitos de ação mental, veneno, doenças e efeitos similares. Imune a sucessos decisivos, dano por contusão, dano de habilidades, dreno de energia ou morte por dano massivo.

Proteção contra Dano (Ex)

O sentinela tem Redução de Dano 30 contra qualquer ataque, a não ser que seu oponente esteja tocando algum objeto feito do mesmo material do sentinela.

Trolls de Titan

Os trolls são humanóides enormes e feios, parentes dos ogros, orcs, goblins e outros tipos de híbridos menores.

Eles podem ser encontrados em diversos lugares, mas sempre fazendo o que mais apreciam – sendo inteiramente cruéis. Desde os civilizados trolls mercenários de Porto Blacksand aos selvagens trolls das colinas Pedra da Lua e além, essas criaturas se deleitam na tortura, morte e coisas piores. Existe um enorme número de diferentes tipos de trolls, que podem ser encontrados em diferentes áreas do mundo.

Troll da Colina de Titan

Humanóide (Grande)

Dado de Vida:	6d8+18 (46 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	18 (-1 tamanho, +5 natural, couro e escudo grande de madeira), toque 9, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+4/+9
Ataque:	Corpo a corpo: machado grande +9 (dano: 1d12+5)
Ataque Total:	Corpo a corpo: lança curta +9 (dano: 1d8+5), machado grande +9 (dano: 1d12+5) ou pancada +9 (dano: 1d4+5)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Nenhum
Qualidades Especiais:	Nenhuma
Teste de Resistência:	Fort +8, Ref +2, Von +2
Habilidades:	For 21, Des 10, Con 17, Int 8, Sab 11, Car 8
Perícias:	Escalar +10, Saltar +7, Sobrevivência +3
Talentos:	Trespassar, Ataque Poderoso
Ambiente/Terreno:	Colinas temperadas e montanhas
Organização:	Solitário, Par, Grupo de Guerra (3-8) ou Tribo (10-30)
Nível de Desafio:	3
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Normalmente Caótico e Maligno
Progressão:	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+2

As intermináveis guerras entre anões e trolls da colina são mais antigas do que os registros históricos, pois as duas raças se odeiam. Trolls da colina são criaturas belicosas que constituem um perigo interminável para viajantes e caravanas nas regiões altas. Eles são os maiores entre os trolls, normalmente vestidos em peles e couro, seus cabelos longos são trançados com ossos e jóias. Suas armas favoritas são as lanças e os machados, e eles também usam escudos e estranhos pedaços de armadura para protegê-los. Eles vivem em vilarejos tribais no alto das colinas, de onde eles podem descer aos vales para atacar vilarejos tanto de anões quanto de humanos.

Personagens Trolls

Aqueles trolls que conseguem sobressair-se da massa bruta de seus companheiros trolls, geralmente aspiram tornar-se guerreiros.

Yeti

Criatura Mágica (Grande - Frio)

Dados de Vida:	6d10+18 (52 PV)
Iniciativa:	+0 (Des)
Deslocamento:	12 m
Classe de Armadura:	17 (-1 tamanho, +8 natural), toque 9, surpresa 17
Ataque Base/Agarrar:	+6/+11
Ataque:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d6+5 mais +1 por frio)

Ataque Total:	Corpo a corpo: 2 garras +11 (dano: 1d6+5 mais +1 por frio) ou mordida +6 (dano: 2d4+3 mais +1 por frio)
Espaço/Alcance:	3 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Toque Congelante
Qualidades Especiais:	Frio (subtipo), Faro
Testes de Resistência:	Fort +10, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 21, Des 10, Con 17, Int 4, Sab 13, Car 10
Perícias:	Escalar +7*, Esconder-se +1*, Furtividade +4, Sobrevivência +5
Talentos:	Fortitude Maior, Rastrear
Clima/Terreno:	Qualquer frio
Organização:	Solitário
Nível de Desafio:	6
Tesouro:	Padrão
Tendência:	Sempre Neutro e Maligno
Progressão:	7-10 DV (Grande), 11-14 DV (Enorme)
Ajuste de Nível:	-

Nas desoladas montanhas do norte de Allansia, onde a neve é abundante e o vento corta como uma adaga gélida, caçadores aconchegam-se ao redor de suas fogueiras e falam em sussurros amedrontados sobre os yeti. Seus contos dizem que há muito tempo eles dominavam essa terra inóspita. Com a chegada dos homens e o temido fogo, as feras recolheram-se aos picos mais altos, saindo apenas para ocasionalmente caçar homens.

Com quase 4 m de altura quando completamente eretos, esses monstros enormes são cobertos por pêlos espessos, e sua pele é muito valorizada entre os caçadores - geralmente a vendendo por 1.000 PO ou mais. Como se fosse um cruzamento entre o mais selvagem dos gorilas e o mais assustador dos ursos, eles são naturalmente armados para a caça, com sua boca repleta de dentes afiados como navalhas e patas com garras cada uma do tamanho de uma mão humana! Além disso, seu toque é capaz de congelar o sangue de seus inimigos.

Diferentemente da maioria das criaturas, os yeti não precisam hibernar, nem mesmo no mais cruel dos invernos, podendo resistir até a mais forte tempestade durante suas caçadas.

Combate

Essas feras enormes não são muito inteligentes, mas possuem os instintos de um animal. Elas silenciosamente perseguem suas presas, rastreando-as apenas pelo cheiro. Os yeti podem seguir um homem desatento por dias antes de decidir pelo ataque. E, quando o fazem, são rápidos, rasgando suas vítimas em pedaços com suas grandes garras e dentes. Se forem gravemente feridos eles normalmente fugirão, sumindo na neve e escalando as montanhas até locais onde ninguém poderá seguí-los.

Frio, Subtipo (Ex)

Imune ao frio. O yeti sofre 1,5 vezes o dano (+50%) causado por fogo, independente do resultado do teste de resistência.

Toque Congelante (Sob)

O toque de um yeti inflige 1 ponto de dano por frio. Esse dano é aplicado em todos os golpes com armas naturais do yeti, e é causado a qualquer criatura que ataque o yeti com armas naturais.

Perícias

Um yeti recebe um bônus de +4 quando utiliza o faro para rastrear. Eles também recebem um bônus racial de +8 em Esconder-se quando em um ambiente de gelo e neve, e ignoram as penalidades de Escalar para superfícies congeladas. Esses bônus não estão inclusos na tabela de estatísticas do yeti.

APÊNDICE 2 - NOVAS MÁGICAS

Novas Magias

Antiga Magia da Morte

Necromancia
Nível: Fet 5, Mag 5
Componentes: V, G, M
Tempo de formulação: 1 hora
Alcance: Curto (7,5 m)
Área: Todas as criaturas em um raio de 7,5 m
Duração: Permanente
Teste de Resistência: Nenhum
Resistência à Magia: Não

Essa magia infecta o alvo com uma doença mágica que causa uma morte lenta e agonizante. A doença pode demorar vários dias para manifestar qualquer sintoma e é, por isso, muito difícil de se detectar. Um teste da perícia Cura (CD 25) determinará que a criatura-alvo está sofrendo de uma doença incomum. Um teste de Identificar Magia (CD 25) subseqüente determinará que a doença é mágica e revelará sua causa.

Criaturas afetadas passam por 4 estágios da doença:

Estágio 1: Incubação - A doença mágica demora até 1d6 dias antes de ter qualquer sintoma perceptível na criatura infectada. Ao final desse estágio, a criatura

deverá fazer um teste de Fortitude (CD 10) ou perderá imediatamente 1 ponto de Constituição permanente. Nesse momento, a criatura estará ciente de que está doente.

Estágio 2: A doença intensifica seu ataque sobre o corpo do seu hospedeiro. Vinte e quatro horas após passado o primeiro estágio da doença, a criatura-alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 14) ou perderá 1d4 pontos de Constituição permanentemente.

Estágio 3: A doença agora ataca o corpo do hospedeiro desenfreadamente. Vinte e quatro horas após passado o segundo estágio da doença, a criatura-alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 18) ou perderá 1d6 pontos de Constituição permanentemente.

Estágio 4: A doença agora está entrando no seu mortífero estágio final. Vinte e quatro horas após passado o terceiro estágio da doença, a criatura-alvo deve fazer um teste de Fortitude (CD 35) ou perderá 2d6+6 pontos de Constituição permanentemente.

Caso a criatura infectada tenha sua Constituição diminuída para 0 em qualquer estágio, ela morrerá imediatamente.

A doença não pode ser curada por nenhum meio (incluindo a magia *remover doença*), exceto por um complicado ritual conhecido apenas por alguns mestres curandeiros espalhados pelo mundo.

Componentes materiais: Gemas quebradas no valor de 2.000 PO.

Novos Itens Mágicos

Colar da Obediência

Colares da Obediência são itens mágicos utilizados para escravizar e controlar as criaturas que os usam. Esses colares são sintonizados com o seu criador, que pode exercer controle absoluto sobre aqueles que os vestem.

O colar dá ao controlador uma noção telepática rudimentar de qualquer criatura usando um deles. O controlador está ciente se o usuário está vivo ou morto, e pode enviar comandos simples para criaturas a até 8 km de distância. Criaturas utilizando o colar não podem se mover voluntariamente para além dos 8 km de distância de seu controlador.

O controlador deve se concentrar para enviar comandos aos usuários e não pode se comunicar ao mesmo tempo com mais de quatro criaturas que o estiverem usando, apesar de ainda manter consciência de todos eles.

O usuário deve fazer um teste de Vontade (CD 25) cada vez que um comando é enviado pelo controlador. Uma falha significa que ele deve seguir a ordem sem hesitação. Um sucesso permite ao usuário ignorar o comando, se desejar.

O controlador pode infligir dor a qualquer usuário, fazendo o colar fechar-se, apertando suas gargantas. Se desejado, o colar pode apertar o suficiente para estrangular o usuário, causando 2d6 de dano por rodada.

Um Colar da Obediência não pode ser removido pelo usuário enquanto o controlador viver. Caso o controlador morra, o colar torna-se negro e esfarela-se até virar pó. Os colares podem ser removidos por outra criatura após lançar com sucesso a magia *remover maldição*.

Usar o colar concede Visão no Escuro (9 m) ao usuário.

Nível do Conjurador: 10º. Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *dominar pessoa, visão no escuro* e *ligação telepática de Rary*; Preço: 6.000 PO; Peso 2kg.

Poção da Boa Sorte

Quando o conteúdo dessa garrafa for bebido, o usuário tem restaurados 1d4+3 Pontos de Sorte.

Nível do Conjurador: 4º. Pré-requisitos: Preparar Poção, *restaurar sorte*. Preço: 300 PO.

Prisma da Ilusão

Este item pode ser usado apenas por magos e feiticeiros.

Este prisma límpido mede 25 cm do topo à base. O prisma pode ser usado para guardar até 10 níveis de magias (somente da escola de ilusão). Os feitiços devem ser lançados por um mago ou feiticeiro para dentro do prisma; eles permanecem nele até serem utilizados. Um mago ou feiticeiro pode utilizar qualquer magia que estiver dentro do prisma como uma ação padrão.

Nível do Conjurador: 7º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *transferência de poder divino*; Preço: 25.000 PO; Peso: 2.5kg.

Anel da Maldição do Vampiro

Este anel de prata tem um desenho simples, sem marca alguma.

Qualquer personagem que o colocar em seu dedo deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou sofrerá 2 níveis negativos enquanto utilizar o anel. Somente um feitiço de *remover maldição* permite ao usuário remover o anel.

Nível do Conjurador: 7º; Pré-requisitos: Forjar Anel, *rogar maldição, drenar temporário*; Prèço: 2.000 PO; Peso -.

Anel de Convocar Guerreiro

Este anel de cobre possui inscrições tanto na parte interna quanto na externa. Estas marcas estão escritas em uma língua esquecida que diz: Aragose, o defensor.

Qualquer um que use o anel em seu dedo saberá seus poderes. Uma vez por semana, o usuário do anel pode convocar Aragose, o Defensor. Aragose irá parecer como um guerreiro em armadura completa carregando uma espada longa e um escudo. Aragose atacará qualquer criatura ou pessoa especificada pelo usuário do anel. Uma vez que a criatura ou pessoa seja morta, Aragose voltará para o anel. Aragose não irá dar qualquer parte de seu equipamento a ninguém. Tentativas de forçá-lo a tal fará com que ele, seu equipamento e o anel se tornem pó.

Aragose não pode ser curado de nenhuma forma. Uma vez que seus PV forem reduzidos a 0, Aragose, seu equipamento e o anel de cobre viram pó imediatamente.

Aragose o Defensor, humano guerreiro (10º nível): tamanho M (2 m de altura); DV 10d10+40; 61 PV (máximo 122); Inic. +6 (+2 Des, Iniciativa Aprimorada); Desl. 6 m (armadura completa), base 9 m; CA 25 (toque 11, surpresa 24); Atq Base 10; Agr 15; Corpo a corpo: espada longa +19/+14 (dano: 1d8+10); Atq Ttl: Corpo a corpo: espada longa +19/+14 (dano: 1d8+10);; TR Fort +7, Ref +6, Von +5; Tend. N; For 20, Des 15, Con 18, Int 10, Sab 10, Car 10.
Idiomas conhecidos: Nenhum (mas compreende qualquer linguagem).
Perícias e Talentos: Lutar no Escuro, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Vitalidade, Foco em Arma (espada longa), Especialização em Arma (espada longa).
Equipamento: Armadura completa +2, escudo grande de aço +2, espada longa +3.
Nível do Conjurador: 11º; Pré-requisitos: Forjar Anel, *aliado extra-planar, arma mágica maior, roupa encantada;* Preço: 30.000 PO; Peso -.

Pó de Szordrin

Este pó mágico foi criado pelo poderoso feiticeiro Szordrin, que vivia na cidade de Khare no continente de Kakhabad (também conhecido como Velho Mundo). Se o pó, que é feito de chifres de minotauro moído, for jogado em uma criatura que estiver se transformando em outra - como uma criatura se metamorfoseando, um homem se transformando em lobisomem, etc. - a criatura atingida ficará em sua forma atual por 2d6 horas.

Se o pó for jogado em um alvo que se transforma, este deve fazer um teste de Fortitude (CD 20) ou permanecer em sua forma corrente por 2d6 horas.

Um jarro completo de *pó de Szordrin* normalmente tem o suficiente para 4 aplicações do pó em seu interior.

Nível do Conjurador: 7º; Pré-requisitos: *metamorfose;* Preço: 4.000 PO (1.000 PO por aplicação); Peso -.

A Rosa Curadora

Esse item parece ser uma rosa velha e ressequida, cuja cor desbotou tornando-se um vermelho sujo.

Uma criatura que cheire a rosa será afetada por uma magia de *curar ferimentos moderados,* restaurando 2d8+5 PV. O poder da *rosa curadora* pode ser usado apenas uma vez por dia.

Nível do Conjurador: 5º; Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos moderados;* Preço: 4.000 PO.

O Orbe de Energia

Essa esfera de vidro mede aproximadamente 25 cm de diâmetro. Olhando para o Orbe, o observador verá névoas agitando-se no interior.

Qualquer criatura que segure o Orbe nas duas mão terá curados 1d8 pontos de dano por frio. Dano que possua outras origens não serão curados.

O Orbe possui 100 cargas quando construído, mas geralmente quando encontrado terá 10d6 cargas remanescentes.

Nível do Conjurador: 5º Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, *curar ferimentos leves, resistência à elementos;* Preço: 500 PO.

A Flauta de Tomah

Essa flauta é prateada e de aparência bastante comum.

Caso uma criatura sem a perícia Atuação levar a flauta aos lábios e tentar tocar uma nota, ela ficará maravilhada pois ecoará uma linda melodia.

A criatura utilizando a flauta ganhará a perícia Atuação (flauta) +10 enquanto tocar a flauta. Uma criatura que já possua a perícia Atuação (flauta) receberá um bônus de aprimoramento de +5 enquanto tocá-la.

Nível do Conjurador: 4º Pré-requisitos: Criar Item Maravilhoso, Perícia Atuação (Flauta) 10 graduações; Preço: 750 PO, Peso: 1 kg

APÊNDICE 3 - CAMPANHA

Esta seção contém sugestões e dicas para os Mestres que desejarem integrar As Cavernas da Feiticeira da Neve em uma campanha em andamento.

Nível do Grupo

Esse cenário foi criado para um grupo de três personagens de 8º nível. O grupo será beneficiado se possuir em suas fileiras um clérigo de tendência Bom durante a aventura.

Ajustando a Aventura

Como mencionado anteriormente, As Cavernas da Feiticeira da Neve foi criada para um grupo de três personagens de 8º nível. Entretanto, ela pode ser ajustada para grupos de nível maior ou menor com algumas poucas modificações. Algum exemplos são dados abaixo.

Personagens de 5º a 7º níveis

Considere permitir que o grupo encontre alguns itens de cura a mais, como poções e pergaminhos, e garanta que eles tenham bastante tempo para descansar e recuperar-se entre os encontros.

Encontros de NE 6 ou superior devem ser alterados para aumentar as chances de sobrevivência do grupo.

A Masmorra: Encontro 2 - substitua o mamute por 2 lobos da neve; encontro 7 - reduza os DV do yeti para 5 DV; encontro 11 - reduza o nível do elfo da montanha para 3º nível de guerreiro e o dos goblins para o 2º nível de guerreiro; encontro 14 - reduza o nível do cozinheiro para o 5º nível de bárbaro; encontro 15 - reduza os níveis de Rillion para guerreiro de 2º nível/feiticeiro de 1º nível; encontro 16 - reduza a clériga orc para o 3º nível e utilize os orcs e goblins como monstros comuns, sem níveis de guerreiro; reduza

também o demônio de gelo para 8 DV; encontro 21 - reduza o gigante do gelo para 8 DV e sua Força para 20 (+5); encontro 24 - reduza a idade do dragão branco para muito jovem e torne a Feiticeira da Neve em uma cria vampírica (ver o Livro dos Monstros para maiores informações); encontro 29 - reduza os DV do matador de cérebros para 5 DV.

Na Floresta: Encontro 1 - reduza o elfo negro para o 5º nível de guerreiro; encontro 2 - faça todos os centauros guerreiros de 1º nível; encontro 8 - reduza a quantidade de trolls da colina de 6 para 3.

Encontro 28:

No livro As Cavernas da Feiticeira da Neve original da série Fighting Fantasy™, escrito por Ian Livingstone, o corredor do encontro 28 segue para outra parte da masmorra, que nunca é explorada. Você, como Mestre, pode desejar expandir as cavernas nesse ponto, podendo levar a uma cidade de matadores de cérebros ou simplesmente sendo mais uma sala. A escolha é sua!

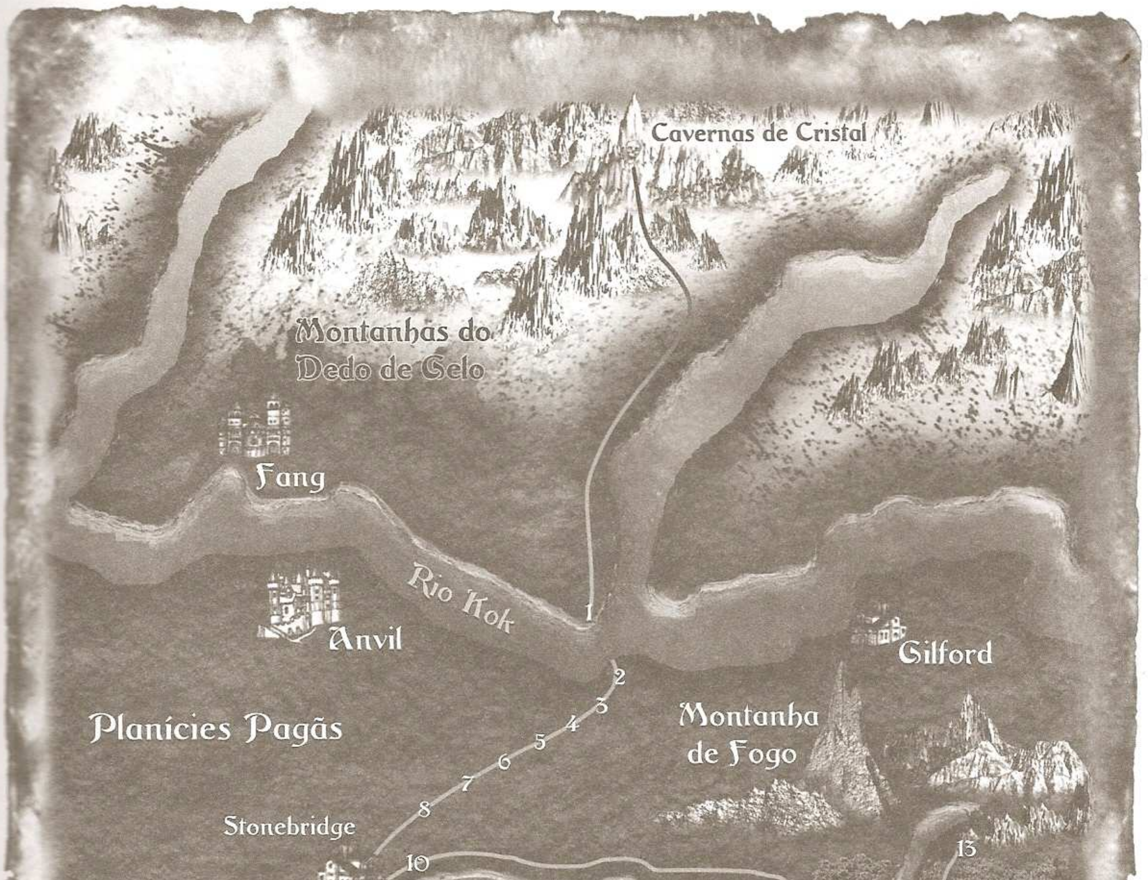
APÊNDICE 4 - PERSONAGENS

Redswift e Stubb - PdMs

Nome:	Redswift
Raça/Sexo:	Elfo da Floresta/Masculino
Classe/Nível:	Guerreiro/7º
Dados de Vida:	7d10+7 (55 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	18 (+4 Des, corselete de couro batido +1), toque 14, surpresa 14
Ataque Base/Agarrar:	+7/+9
Ataque:	Corpo a corpo: espada longa +10/+5 (dano: 1d8+2) ou à distância: arco longo +12/+7 (dano: 1d8+2)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada longa +10/+5 (dano: 1d8+2) ou à distância: arco longo +12/+7 (dano: 1d8+2)
Testes de Resistência:	Fort +6, Ref +6, Von +4
Habilidades:	For 15 (+2), Des 19 (+4), Con 13 (+1), Int 13 (+1), Sab 14 (+2), Car 14 (+2)
Perícias:	Esconder-se +4, Saltar +5, Ouvir +4, Furtividade +4, Procurar +3, Observar +4
Talentos:	Reflexos em Combate, Iniciativa Aprimorada, Saque Rápido, Foco em Arma (arco longo), Foco em Arma (espada longa),Especialização em Arma (espada longa)
Equipamento:	Corselete de couro batido +1, botas de couro, colar da obediência, arco longo e 20 flechas, casaco de inverno
Idiomas:	Comum, Élfico, Goblin

Nome:	Stubb
Raça/Sexo:	Anão/Masculino
Classe/Nível:	Guerreiro/7º
Dados de Vida:	7d10+14 (79 PV)
Iniciativa:	+5 (+1 Des, +4 Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	6 m
Classe de Armadura:	16 (+1 Des, camisão de cota de malha +1), toque 11, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+7/+11
Ataque:	Corpo a corpo: machado de batalha +12/+7 (dano: 1d8+6) ou à distância: besta leve +8/+3 (dano: 1d8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: machado de batalha +12/+7 (dano: 1d8+6) ou à distância: besta leve +8/+3 (dano: 1d8)
Testes de Resistência:	Fort +7, Ref +3, Von +2
Habilidades:	For 18 (+4), Dex 12 (+1), Con 14 (+2), Int 12 (+1), Sab 10 (+0), Car 9 (-1)

Perícias:	Avaliar +3, Esconder-se +3, Saltar +4, Ouvir +2, Furtividade +1, Observar +2
Talentos:	Prontidão, Reflexos em Combate, Iniciativa Aprimorada, Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado de batalha), Foco em Arma (besta leve), Especialização em Arma (machado de batalha)
Equipamento:	Camisão de cota de malha +1, machado de batalha, casaco de inverno, Colar da Obediência
Idiomas:	Comum, Anão, Élfico



SARIAN JAX

Combate

Para Sarian acertar seu oponente, ele deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ele está usando (+8 para sua espada curta). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ele o atingiu. Sarian então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d6+2 para sua espada curta). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Sarian, então o monstro o atingiu e Sarian perde pontos de vida (PV). Quando Sarian alcançar 0 PV, ele estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ele está morto.

Perícias

Sarian possui diversas perícias que ele pode utilizar no decorrer da aventura. Para que Sarian seja bem-sucedido em um teste de perícia, ele deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20 e somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Sarian tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ele deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ele joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+10). O segundo valor da perícia Natação de Sarian (+2/-5), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Avaliação - Use essa perícia para determinar o valor aproximado de um item.
Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc.
Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo.
Operar Mecanismo - Use essa perícia para desativar armadilhas tanto mecânicas quanto mágicas.
Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto.
Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas.
Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas.
Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem sem percebido.
Abrir Fechaduras - Sarian pode abrir fechaduras com a ajuda de algumas ferramentas.
Punga - Sarian pode roubar das pessoas sem elas perceberem.
Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não aparentes.
Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado.
Acrobacia - Sarian pode usar essa perícia para evitar combate.
Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Sarian capacidades especiais ou aprimoram algumas que ele já possua. Listadas abaixo estão os Talentos de Sarian e uma descrição breve de cada um deles.

Esquiva - Você consegue evitar golpes. Escolha um oponente e receba um bônus de +1 na CA contra ataques desse inimigo.
Iniciativa Aprimorada - Bônus de +4 em sua jogadas de iniciativa.
Ataque Furtivo - Se Sarian surpreender seus adversários, ele obtém dano adicional de +2d6.
Evasão - Qualquer ataque que exija um Teste de Resistência para ganhar apenas metade do dano não causa dano algum (se bem-sucedido no teste).
Esquiva Sobrenatural - Você nunca é surpreendido.

Poções: *Poções de curar ferimentos graves* curam 3d8+1 PV. *poções da boa sorte* recuperarão 1d4+3 pontos de Sorte.

DEKION STROM

Combate

Para Dekion acertar seu oponente, ele deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ele está usando (+15 para sua cimitarra). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ele o atingiu. Dekion então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d6+8 para sua cimitarra). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Dekion, então o monstro o atingiu e Dekion perde pontos de vida (PV). Quando Dekion alcançar 0 PV, ele estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ele está morto.

Perícias

Dekion possui diversas perícias que ele pode utilizar no decorrer da aventura. Para que Dekion seja bem-sucedido em um teste de perícia, ele deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20 e somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Dekion tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ele deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ele joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+4). Note que algumas da perícias de Dekion possuem uma barra separando dois valores (por exemplo: Escalar +11/+7). O primeiro número é o modificador de Dekion sem sua penalidade pela Armadura (-2 devido ao camisão de cota de malha e -2 pelo seu escudo grande de aço).
O segundo valor da perícia Natação de Dekion (+10/-6), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc.
Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo.
Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto.
Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas.
Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas.
Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem sem percebido.
Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não-aparentes.
Observar- Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado.
Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Dekion capacidades especiais ou aprimoram algumas que ele já possua. Listadas abaixo estão os Talentos de Dekion e uma descrição breve de cada um deles.

Lutar às Cegas - Você é hábil na luta corpo a corpo mesmo sem olhar para seus oponentes.
Esquiva - Voce consegue evitar golpes. Escolha um oponente e receba um bônus de +1 na CA contra ataques desse inimigo.
Ataque Poderoso - Você pode fazer ataques excepcionalmente poderosos. Você recebe uma penalidade na sua jogada de ataque e soma o valor ao seu dano (se acertar).
Separar Aprimorado - Você foi treinado para atacar a arma do oponente. Essa ação não provoca um ataque de oportunidade.
Foco em Arma (cimitarra) - Você é especialmente bom com a cimitarra. Você soma +1 às suas jogadas de ataque com essa arma.
Especialização em Arma (cimitarra) - Seu treinamento extra concede a você bônus de +2 no dano com essa arma.

Poções: *Poções de curar ferimentos graves* curam 3d8+1 PV. *Poções da boa sorte* recuperarão 1d4+3 pontos de Sorte.

SARIAN JAX

PONTOS DE VIDA	48	SORTE	16

Tamanho:	Médio (1,75 m)
Raça/Sexo:	Humano/Masculino
Classe/Nível:	Ladino/8
Dados de Vida:	8d6+8 (48 PV)
Iniciativa:	+8 (+4 Des, Iniciativa Aprimorada)
Deslocamento:	9 m
Classe de Armadura:	20 (+5 Des, *armadura de couro +3*), toque 15, surpresa 15
Ataque Base/Agarrar:	+6/+7
Ataque: Corpo a corpo:	Espada curta +8/+3 (dano: 1d6+2), corpo a corpo: adaga +7/+2 (dano: 1d4+1), à distância: arco curto +12/ +7 (dano: 1d6+1) ou à distância: adaga +11/+6 (dano: 1d4+1)
Ataque Total:	Corpo a corpo: espada curta +8/+3 (dano: 1d6+2), corpo a corpo: adaga +7/+2 (dano: 1d4+1), à distância: arco curto +12/ +7 (dano: 1d6+1) ou à distância: adaga +11/+6 (dano: 1d4+1)
Ataques Especiais:	Ataque furtivo (dano adicional: 4d6)
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +10, Von +5
Habilidades:	For 13 (+1), Des 20 (+5), Con 13 (+1), Int 15 (+2), Sab 17 (+3), Car 10, Sorte 16 (+3)
Perícias:	Avaliação +10, Equilíbrio +15, Escalar +10, Operar Mecanismo +10, Esconder-se +10, Saltar +9, Ouvir +10, Furtividade +15, Abrir Fechaduras +15, Prestidigitação +8, Procurar +10, Observar +10, Acrobacia +10, Natação +2/-5
Talentos:	Prontidão, Esquiva, Tiro Certeiro e Iniciativa Aprimorada
Talentos Adicionais:	Evasão, Esquiva Sobrenatural e Ataque Furtivo
Equipamento:	*Espada curta +1* (1,5 kg), *arco curto +1* (1 kg), 20 flechas (1,5 kg), adaga (0,5 kg), *armadura de couro +3* (7 kg), mochila (1 kg), cobertor de inverno (2 kg), 2 tochas (1 kg no total), conjunto de ferramentas de ladrão obra-prima (0,5 kg), corda de seda 15 m (2,5 kg), pederneira e isqueiro pederneira e isqueiro (0,5 kg), 2 *poções de curar ferimentos graves* e 1 *poção da boa sorte*.
Carga:	Carga leve (peso carregado: 18 kg)
Idiomas:	Comum

ANOTAÇÕES

DEKION STROM

PONTOS DE VIDA	90	SORTE	13

Tamanho:	Médio (1,85 m)
Raça/Sexo:	Humano/Masculino
Classe/Nível:	Guerreiro/8
Dados de Vida:	8d10+24 (90 PV)
Iniciativa:	+3 (+3 Des)
Deslocamento:	6 m (cota de malha), base 9 m
Classe de Armadura:	23 (+3 Des, *cota de malha +2* e *escudo grande de metal +1*), toque 13, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar:	+8/+12
Ataque:	Corpo a corpo: cimitarra +15/+10 (dano: 1d6+8), corpo a corpo: adaga +13/+8 (dano: 1d4+7), à distância: adaga +14/+9 (dano: 1d4+7) ou à distância: besta leve +11 (dano: 1d8)
Ataque Total:	Corpo a corpo: cimitarra +15/+10 (dano: 1d6+8), corpo a corpo: adaga +13/+8 (dano: 1d4+7), à distância: adaga +14/+9 (dano: 1d4+7) ou à distância: besta leve +11 (dano: 1d8)
Testes de Resistência:	Fort +9, Ref +5, Von +3
Habilidades:	For 18 (+4), Des 16 (+3), Con 16 (+3), Int 14 (+2), Sab 12 (+1), Car 11 (+0), Sorte 13 (+1)
Perícias:	Equilíbrio +8/+4, Escalar +11/+7, Esconder-se +6/+2, Saltar +15/ +11, Ouvir +4, Furtividade +6/+2, Procurar +6, Observar +6, Natação +10/-6
Talentos:	Luta às Cegas, Trespassar, Esquiva, Ataque Poderoso, Separar Aprimorado, Foco em Arma (cimitarra), Especialização em Arma (cimitarra)
Equipamento:	*Cimitarra +2* (2,5 kg), besta leve (3 kg), 10 flechas (0,5 kg), *cota de malha +2* (7,5 m), *escudo grande de metal +1* (7 kg), *adaga +3* (1 kg), traje de explorador (4 kg), mochila (1 kg), cobertor de inverno (1,5 kg), lanterna furta-fogo + óleo (1,5 kg no total), corda de seda 15 m (2 kg), 2 alforjes (0,5 kg no total), 6 pitons (1,5 kg no total), martelo pequeno (1 kg), rações para 4 dias (1 kg no total), pederneira e isqueiro (0,5 kg), 2 *poções de curar ferimentos graves* e 1 *poção da boa sorte*.
Carga:	Carga leve (peso carregado: 42 kg)
Idiomas:	Comum, Élfico, Goblin

ANOTAÇÕES

ELLION G'AARAK

Combate

Para Ellion acertar seu oponente, ela deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ela está usando (+13 para sua maça pesada). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ela o atingiu. Ellion então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d8+7). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Ellion, então o monstro o atingiu e Ellion perde pontos de vida (PV). Quando Ellion alcançar 0 PV, ela estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ela está morta.

Perícias

Ellion possui diversas perícias que ela pode utilizar no decorrer da aventura. Para que Ellion seja bem-sucedida em um teste de perícia, ela deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20 e somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Ellion tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ela deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ela joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+6).

Note que algumas da perícias de Ellion possuem uma barra separando dois valores (por exemplo: Escalar +7/+1). O primeiro número é o modificador de Ellion sem sua penalidade pela Armadura (-2 pelo escudo e -4 pelo peitoral de aço). O segundo valor da perícia Natação de Ellion (+5/-10), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc.

Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo.

Concentração- Use essa perícia quando for necessário concentrar sua mente ou conjurar uma magia durante combate.

Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto.

Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas.

Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas.

Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem sem percebido.

Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não-aparentes.

Identificar Magias - Você pode identificar uma magia sendo conjurada ou efeito mágico.

Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado.

Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Ellion capacidades especiais ou aprimoram algumas que ela já possua. Listados abaixo estão os Talentos de Ellion e uma descrição breve de cada um deles.

Prontidão - Concede bônus de +2 em testes de Ouvir e Observar.

Magias em Combate - Você consegue conjurar magias em meio a combates. Concede bônus de +4 em teste de Concentração para conjurar magias na defensiva.

Expulsar Mortos-Vivos - Você possui a habilidade sobrenatural de expulsar mortos-vivos.

Magias

Ellion é devota da deusa Sindla. Sua deusa lhe concede o uso de magias. As magias diárias são: Nível 0: 5; 1º Nível - 4+1 e 2º Nível - 2+1. Seus domínios são: Bem (todas as magias do Bem são lançadas com +1 no nível do conjurador) e Sorte (pode usar *boa sorte* uma vez ao dia e permite jogar novamente uma jogada de dados feita).

Conversão Espontânea - Ellion pode canalizar qualquer magia preparada em uma magia de cura.

Poções: *Poções de curar ferimentos graves* curam 3d8+1 PV. *poções da boa sorte* recupe-rarão 1d4+3 pontos de Sorte.

RHANA QUINN

Combate

Para Rhana acertar seu oponente, ela deve fazer o seguinte: jogar um d20 e somar o seu modificador de combate para a arma que ela está usando (+6 para seu bordão). Se o resultado for igual ou superior do que a Classe de Armadura (CA) de seu adversário, ela o atingiu. Rhana então joga os dados para calcular o dano da arma que está usando (1d6+2 para seu bordão). Se a jogada de ataque de um monstro for igual ou superior à CA de Rhana, então o monstro o atingiu e Rhana perde pontos de vida (PV). Quando Rhana alcançar 0 PV, ela estará inconsciente. Se alcançar -10 PV, ela está morta.

Perícias

Rhana possui diversas perícias que ela pode utilizar no decorrer da aventura. Para que Rhana seja bem-sucedida em um teste de perícia, ela deve obter um valor igual ou superior à Classe de Dificuldade (CD) para a perícia em questão jogando um d20 e somando o seu modificador de perícia. Um exemplo disso seria Rhana tentar ouvir através de uma porta. Para escutar a conversa do outro lado, ela deve fazer um teste de Ouvir (CD 15). Ela joga um d20 e soma ao resultado o seu modificador para a perícia Ouvir (+7). O segundo valor da perícia Natação de Rhana (+2/-5), também separada por uma barra, é seu modificador para nadar com todo o seu equipamento (-1 em testes de Natação para cada 2,5 kg carregados).

Equilíbrio - Use essa perícia quando for necessário manter-se equilibrado sobre uma beirada de um muro, etc.

Escalar - Use essa perícia para subir uma montanha alta ou descer para um fosso profundo.

Concentração - Use essa perícia quando for necessário concentrar sua mente ou conjurar uma magia durante combate.

Esconder-se - Use essa perícia para mergulhar nas sombras e permanecer sem ser visto.

Saltar - Use essa perícia para passar por sobre fossos, pular por cercas baixas ou saltar sobre mesas.

Ouvir - Use essa perícia para escutar inimigos se aproximando ou ouvir contra as portas.

Furtividade - Você pode espionar um inimigo ou sair sem sem percebido.

Procurar - Você pode encontrar armadilhas simples, portas ocultas e outros detalhes não aparentes.

Identificar Magias - Você pode identificar uma magia sendo conjurada ou efeito mágico.

Observar - Use essa perícia para espionar um ladrão se escondendo ou um monstro camuflado.

Natação - Permite que você possa nadar.

Talentos

Talentos são características que dão a Rhana capacidades especiais ou aprimoram algumas que ela já possua. Listados abaixo estão os Talentos de Rhana e uma descrição breve de cada um deles.

Magias em Combate - Você consegue conjurar magias em meio a combates. Concede bônus de +4 em teste de Concentração para conjurar magias na defensiva.

Magia Silenciosa - Você pode lançar uma magia sem seu componente verbal. A magia deve ser preparada como se fosse de um nível superior.

Habilidades Raciais

Visão na Penumbra - Meio-elfos pode enxergar duas vezes mais do que humanos sob a luz das estrelas, da lua ou condições similares.

Familiar

Rhana possui uma criatura magicamente invocada chamada de familiar. Seu nome é Milano e é um rato. Milano e Rhana podem se comunicar empaticamente a uma distância de até 1,5 km. Enquanto Milano estiver ao alcance da sua mão, Rhana ganha o talento Prontidão (+2 em testes de Ouvir e Observar). De acordo com a escolha de Rhana, qualquer magia que ela conjure sobre si (*armadura arcana*, por exemplo) pode afetar Milano se ele estiver a menos de 1,5 m dela. Milano pode transmitir os ataques de toque por Rhana. Milano possui o talento Evasão Aprimorada: isso significa que qualquer ataque que permita um teste de Reflexos para reduzir o dano à metade; se obtiver sucesso ele não sofre dano algum.

Poções: *Poções de curar ferimentos graves* curam 3d8+1 PV. *Poções da boa sorte* recuperarão 1d4+3 pontos de Sorte.

ELLION G'ARRAK

PONTOS DE VIDA 50

SORTE 16

Tamanho: Médio (1,91 m)
Raça/Sexo: Meio-orc/Feminino
Classe/Nível: Clériga/8
Dados de Vida: 8d8+0 (50 PV)
Iniciativa: +0
Deslocamento: 6 m (peitoral de aço), base 9 m
Classe de Armadura: 20 (*peitoral de aço* +1 e *escudo grande de madeira* +2), toque 10, surpresa 20
Ataque Base/Agarrar: +6/+11
Ataque: Corpo a corpo: maça pesada +14/+9 (dano: 1d8+7) ou à distância: besta leve +6 (dano: 1d8)
Ataque Total: Corpo a corpo: maça pesada +14/+9 (dano: 1d8+7) ou à distância: besta leve +6 (dano: 1d8)
Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18 m
Testes de Resistência: Fort +6, Ref +2, Von +8
Habilidades: For 20 (+5), Des 10 (+0), Con 11 (+0), Int 12 (+1), Sab 15 (+2), Car 9 (-1), Sorte 16 (+3)
Perícias: Equilíbrio +6/+0, Escalar +7/+1, Concentração +11, Esconder-se +2/-4, Saltar +6/+0, Ouvir +6, Furtividade +0/-6, Procurar +6, Identificar Magia +11, Observar +8, Natação +5/-10
Talentos: Prontidão, Magias em Combate e Foco em Arma (maça pesada)
Talentos Adicionais: Expulsar morto-vivo, magias e conversão expontânea
Magias: Magias por dia: (6/5+1/4+1/3+1/2+1)
Equipamento: *Maça pesada* +2 (6 kg), besta leve (3 kg), 10 flechas (0,5kg), *peitoral de aço* +1 (10 kg), *escudo de madeira grande* +2 (5 kg), traje de explorador (4 kg), mochila (1 kg),cobertor de inverno (1,5 kg), tochas x3 (1,5kg no total), corda de seda 15 m (2,5 kg), 2 alforjes (0,5 kg no total), 6 pitons (1,5 kg no total), martelo pequeno (1 kg), rações para 4 dias (1 kg no total), pederneira e isqueiro (0,5 kg), 2 *poções de curar ferimentos graves* e 1 *poção da boa sorte*.
Carga: Carga leve (peso carregado: 40 kg).
Idiomas: Comumn, Goblin, Orc.
Divindade: Sindla (deusa da sorte de Titan).
Domínios: Bem e sorte.

ANOTAÇÕES

RHANA QUINN

PONTOS DE VIDA 48

SORTE 14

Tamanho: Médio (1,60 m)
Raça/Sexo: Meio-elfo/Feminino
Classe/Nível: Feiticeira/8
Dados de Vida: 8d4+24 (48 PV)
Iniciativa: +2 (+2 Des)
Deslocamento: 9 m
Classe de Armadura: 15 (+2 Des, *amuleto da armadura natural* +3), toque 12, surpresa 13
Ataque Base/Agarrar: +4/+5
Ataque: Corpo a corpo: cajado +6 (dano: 1d6+2), corpo a corpo: adaga +7 (dano: 1d4+3) ou à distância: adaga +8 (dano: 1d4+3)
Ataque Total: Corpo a corpo: cajado +6 (dano: 1d6+2), corpo a corpo: adaga +7 (dano: 1d4+3) ou à distância: adaga +8 (dano: 1d4+3)
Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, imune à magia *sono* e similares, +2 em testes de resistência contra magias de encantamento e efeitos similares
Testes de Resistência: Fort +5, Ref +4, Von +8
Habilidades: For 13 (+1), Des 14 (+2), Con 16 (+3), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 18 (+4), Sorte 14 (+2)
Perícias: Equilíbrio +5, Escalar +3, Concentração +11, Esconder-se +3, Saltar +4, Ouvir +7, Furtividade +4, Procurar +4, Identificar Magia +11, Observar +4, Natação +2/-5
Talentos: Magias em Combate, Magia Silenciosa e Maximizar Magias
Magias: Magias por dia (6/7/7/6/4); CD base = 14 + nível da magia
Nível O - *marca arcana, pasmar, detectar magia, romper morto-vivo, som fantasma, abrir/fechar, raio de gelo* e *ler magias*; 1 Nível - *raio do enfraquecimento, mãos flamejantes, suportar elementos, recuo acelerado* e *armadura arcana*; 2 Nível - *força do touro, reflexos* e *flecha ácida de Melf*; 3 Nível- *flecha de fogo* e *velocidade*; 4 Nível - *globo de invulnera bilidade menor*.
Equipamento: *varinha de mísseis mágicos* (5 Nível, 20 cargas), *cajado* +1 (2 kg), *adaga* +2 na bota (0,5 kg), *adaga* +2 no cinto, bainha (1 kg), roupa de explorador (3,6 kg), robe de feiticeiro (1 kg), *amuleto da armadura natural* +3, mochila (1 kg), cobertor de inverno (2 kg), porta-pergaminhos (0,25 kg), lanterna
furta-fogo (2 kg), corda de seda 15 m (3 kg), 2 alforjes (0,5 kg), 6 pitons (1,5 kg), martelo pequeno (1 kg), ração para quatro dias (1 kg no total), peder neira e isqueiro (0,5 kg), 2 *poções de curar ferimentos graves* e 1 *poção da boa sorte*.
Carga: Carga leve (peso carregado: 19,25 kg)
Idiomas: Comum, Élfico, Orc

MILANO - FAMILIAR DE RHANA

PONTOS DE VIDA 24

Raça: Rato (animal miúdo)
DV: 8 (24 PV)
Classe de Armadura: 18 (+2 tamanho, +2 Des, +4 natural)
Ataque Base/Agarrar: +0/-12
Ataque: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-4)
Ataque Total: Corpo a corpo: mordida +4 (dano: 1d3-4)
Espaço/Alcance: 0,75 m/0 m
Testes de Resistência: Fort +2, Ref +4, Von +1
Habilidades: For 2, Des 15, Con 10, Int 9, Sab 12, Car 6
Qualidades Especiais: Faro
Habilidades Especiais de Familiar: Prontidão, Evasão Aprimorada, Partilhar Magias, Vínculo Empático, Falar com o Mestre e Transmitir Magias de Toque

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

The d20 conversion of Caverns of the Snow Witch Copyright 2003, Myriador Ltd; Author Jamie Wallis, based on original material by Ian Livingstone.

As Cavernas da Feiticeira da Neve

A Feiticeira da Neve habita as Cavernas de Cristal. Essas lendárias cavernas estão localizadas nas alturas congeladas das Montanhas do Dedo de Gelo em Allansia. Vocês estão trabalhando como guardas da caravana de Big Jim Sun quando o posto avançado para o qual se dirigem é atacado por um monstro selvagem. Os rastros da criatura levam vocês para dentro de um labirinto perdido há muito tempo nas Cavernas de Cristal... E além!

As Cavernas da Feiticeira da Neve é uma aventura criada para aventureiros solitários ou pequenos grupos de jogadores, baseada no livro-jogo de mesmo nome da série Fighting Fantasy. Um mundo de aventuras o espera enquanto você explora ambientes inóspitos e desafiadores.

Um mundo de aventuras o espera enquanto você explora ambientes inóspitos e desafiadores!

Aventura para personagens de 8º nível

Caladwin

d20 system

MYRIADOR

ISBN 978-85-99752-03-6

9 788599 752036

Não recomendado para menores de 12 (doze) anos